MagazinNES

Vol 1 Num 4
Oct-Dic 2007

Revista NO oficial de... Nintendo®

JOURNEY TO SILIUS
La Ópera Apocalíptica en todo su esplendor

Husmea en
El diario de un Pirata

Bajo la Lupa:
Top Gun -The Second Mission-
Blaster Master
Robocop 2
Jackal

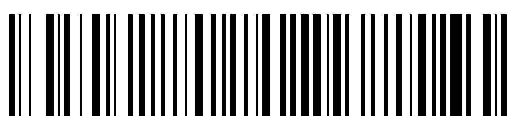
magazinnes.blogspot.com

Acaba con...
MC Kids
N.A.R.C.

¡Te descubrimos Glitches y Secretos jamás revelados!

Temas de interés:
PIRATERÍA, 1a. parte

PROHIBIDA SU VENTA





LOS MAS VARIADOS TITULOS

¡PARA TODOS LOS GUSTOS!

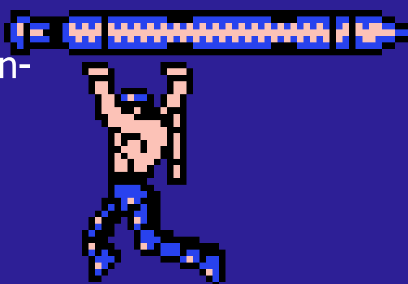


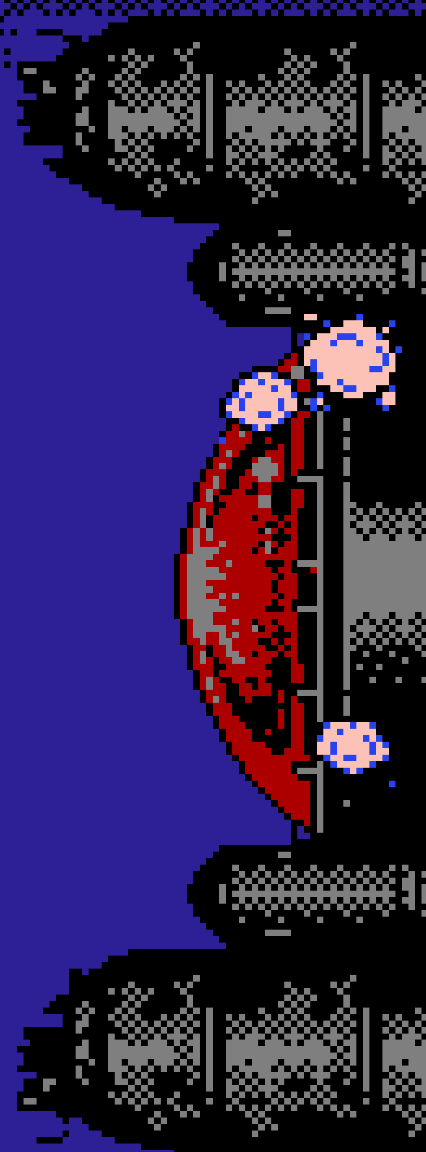
PARA TU NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



Indice

Página





Editorial



Seguimos aplicando regresión cuántica al tostador para ofrecerte la mejor herejía Retro así como material extra chocolatoso para el sistema ochentero de los 8-bits.

Esta es una ocasión especial, por ello adornamos este número con los colores del **Famicom** para ofrecerte una nueva sección: **AREA 404**, donde podrás encontrar títulos Japoneses que no se vieron fuera de ese país.

También encontrarás un completo comentario de **MC Kids**, así como otros juegos para degustar **Bajo la Lupa**, sin pasar por alto el **Deja Vu**, ni secciones como **1492**. Hemos incluído, además, algunos temas de piratería: sistemas con tiempo de vida, mas no palabra de honor, para que los conozcas y los juzgues.

Pronto, muy pronto, el **Super Nintendo** hará acto de aparición dentro de esta publicación, pero no por ello dejarás de encontrar las mejores notas, comentarios, trucos, glitches, y parafernalia varia para NES.

Así pues, hoy alzamos la copa, y brindamos por la salud, y por el más ubérrimo futuro de todos nosotros. Siéntete como en casa, y Feliz Nuevo Año.

Cordialmente, tus amigos de...

MagazinNES



MagazinNES

TE OFRECE

1492

Grandes exploradores nos comparten sus glitches, rarezas, y descubrimientos.



Déjà Vu

Todo lo que gira en el mundo, desde la óptica del videojuego NESero.



Genio de la Consola

El genio te ayuda con códigos Game Genie, y con información para que vivas tus juegos al máximo.



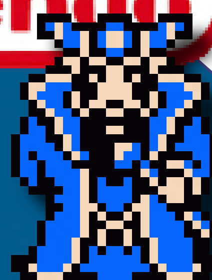
Truqueando con el Control

Para que los malos no se salgan con la suya.



SANA DIVERSIÓN EN TU NES ¡¡Y MUCHO MÁS!!

Revista-Fanzine NO oficial de Nintendo®



magazinnes.blogspot.com

RECUERDOS BIZARROS



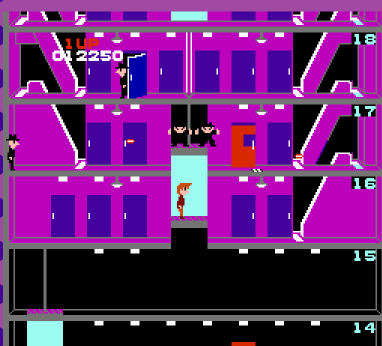
1UP 000000 HI-SCORE 010000 2UP 000000

ELEVATOR ACTION

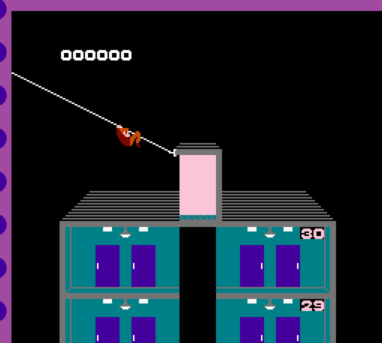
1 PLAYER
2 PLAYERS

© TAITO CORP. MCMLXXXV

¿Que por qué *Elevator Action* podría ser un recuerdo Bizarro?, les mostraré la siguiente captura y explicaré.



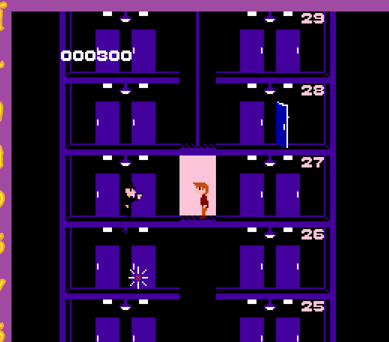
Dos sujetos siendo engañados entre el espacio de un elevador y el techo, y sin el menor asomo de piedad, tú, haciéndolos pomada. Sí, aunque a este juego pareciera más para el viejo Atari 2600, es de NES.



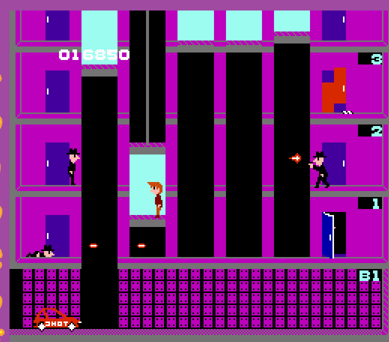
EA no se reviste de historia, ni cuenta con estupendos gráficos, ni música excelsa... cuenta con elementos que te harán odiarlo por lo lento que conduces los elevadores, y lo rápidas que son las balas: reto en toda la expresión de la palabra.

Nuestro espía entra a un edificio con 30 pisos, el objetivo es abrir las puertas en color rojo para obtener un cheque tamaño tabla de surf, para finalmente escapar el en coche que está en el sótano, simple ¿no?. Pero esto no será tan sencillo como parece, ya que los agentes de negro tratarán de detenerte a punta de pistola, además de que, mientras tú cuentas con dos posiciones evasivas (saltando y agachándote), ellos cuentan con tres (saltando, agachándose y echados al suelo).

Cada edificio se compone de tres secciones, la primera de ellas es sencilla, solo hay un elevador al centro y podrás disparar a las lámparas para apagar las luces, y así desorientar a los agentes. La segunda sección se compone por una zona obscura, y uno o dos elevadores en las orillas, tampoco hay tanto problema pues las puertas se iluminan cuando va a salir un agente. La tercera de ellas es la mas difícil, siendo el verdadero acertijo del juego; hay 5 elevadores y deberás escalonarlos adecuadamente, para evitar los rápidos disparos de los agentes, para finalmente darles esquinazo y llegar al coche que está en el sótano.



TIPS:
Cuando vayas a bajar y te esté esperando un agente, juega con el elevador subiendo y bajando hasta que el agente mire al lado contrario al tuyo, así ganarás unos instantes para dispararle.



SOLO LOS EXPERTOS DE ELEVATOR ACTION PODRÁN ESCAPAR DE ESTA SITUACIÓN

Si haces caer una lámpara en uno de los agentes, obtendrás el triple de puntos.

Cuando estés esperando algún elevador, hazlo pegado al mismo, así podrás subirte cuando esté a medio camino. Recuerda que ahí no te puedes agachar, así que ocúpalos lo menos posible.

EA es un buen juego de repetición, simple, pero con mucho reto. Y no hay más que decir.

Tygrus

TRUQUEANDO CON EL CONTROL

Aladdin (Unl)

Passwords

Nivel 2



Nivel 3



Nivel 4



Nivel 5



Nivel 6



Nivel 7



TMNT III: The Manhattan Project

Pantalla de Opciones

(Selección de nivel, vidas y sound test)

Oprime ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → Ⓐ Ⓑ



Selección Automática:

Presiona ↓ 5 veces en la pantalla de selección de tortuga, o ↓ 10 veces para 2 jugadores.

Teenage Mutant Ninja Turtles II (The Arcade Game)

Elegir Nivel:

Oprime ↓ 5 veces, → 7 veces, Ⓑ Ⓐ START

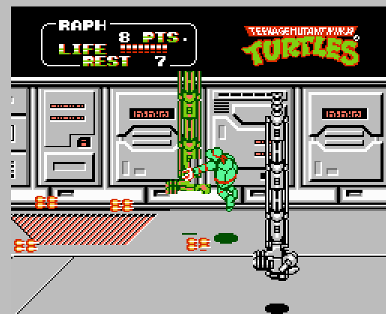
En la pantalla de presentación



Elegir Nivel + 10 vidas:

Ⓑ Ⓐ Ⓑ Ⓐ ↑ ↓ Ⓑ Ⓐ ← → Ⓑ Ⓐ START

En la pantalla de presentación



10 Vidas

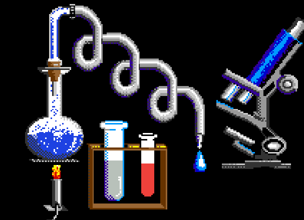
↑ → → ↓ ↓ ↓ ← ← ← ← Ⓑ Ⓐ START

10 Vidas con 2 Jugadores

Ⓑ Ⓐ ↑ ↓ Ⓑ Ⓐ ← → Ⓑ Ⓐ START

Hechos en casa, hacks, nuevas apariciones, nuevas creaciones, secuelas perdidas, prototipos, sin licencia... todo ello y más, solo concebido en....

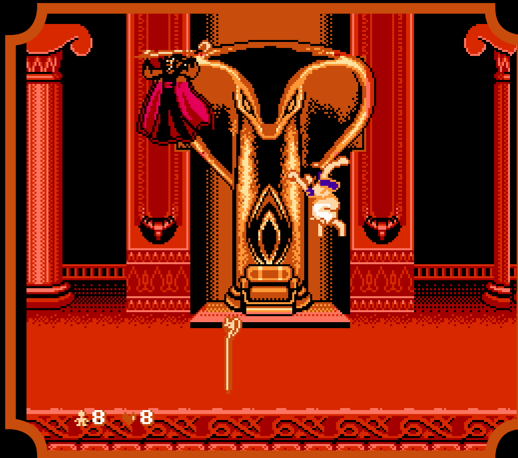




El Laboratorio

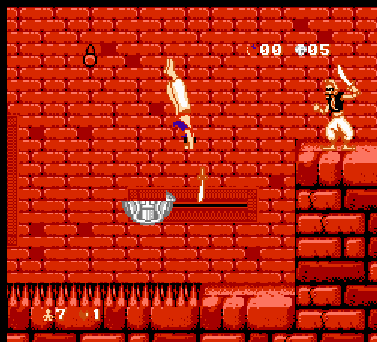
Aladdin (Unl)

Trasladar una arcadia a un port casero era, muchas veces, una buena idea; pero convertir una versión de 16-bits a una de 8, como que ya no tenía mucho sentido (quizás, y solo quizás valió la pena para *Teenage Mutant Ninja Turtles: Tournament Fighters*); y a alguien va a zumbarle los oídos: aún recuerdo aquellas justificaciones de que "fue mejor que no llegará al NES, porque no contaría con los gráficos de caricatura, ni con ese gameplay con que cuenta el de SNES".



LA BATALLA FINAL CONTRA JAFFAR QUEDO BIEN ADAPTADA, PESE A LOS LIMITADOS RECURSOS DEL SISTEMA

Virgin produjo en 1994 la versión oficial para NES PAL; el juego, o mejor dicho, la manera lamentable de explotar la licencia decepcionó a los amantes de las caricaturas de Disney (y a quienes nos gustaba ***"Aladino y la lámpara Maravillosa"***). Dos años más tarde tendríamos este juego sin licencia, que calcaba el de ***SNES*** a la forma del ***NES*** (pocas veces puede verse el potencial de una consola bien aprovechado), y si creen que miento, solo basta mirar alguna de las fotos que componen este apartado, para admirar esa manera de "tomar el rabano por las hojas".



ADEMÁS DE LOS GRÁFICOS, EL GAMEPLAY ES DE LO MÁS RESPETABLE

Aunque el juego tiene sus fallas, no tiene punto de comparación con el de 1994: en todo lo supera.

El personaje es de buen tamaño, y cuenta con los mismos movimientos de ***SNES***, como son salto y volteareta, lanzamiento de manzanas, hasta puede usar la toallita para flotar (con el botón select), aunque la velocidad de graficación sea un problema menor: al huir de la caverna de fuego irás a una velocidad mediana, y no será tan difícil como en la original, y de igual modo con otros enemigos, que incluso, el espadachín de los sables-boomerang parpadeará y no se permitirá apreciar adecuadamente lo bien que funciona el control.

Aladdin viene con 7 niveles, que si bien cambian en escenografía (hielo, fuego, nubes, ...), son las clásicas plataformas. La poca variedad que tiene es en esa escena del tapete, donde al lado de Jasmine escaparás del fuego. Eso sí, los motivos están llenos de colorido, que estoy seguro deleitarán tus pupilas.

El juego cuenta con un Password de cuatro figuras que le sienta bien (y es que tanto de lo mismo, como que llega a cansar).

También se le incluyó el escarabajo de oro, el cual debes atrapar si quieres entrar a la ruleta de bonus al final de cada nivel.

Algo que yo le achacaría sería el parpadeo que suele haber cuando hay más de tres personajes en pantalla, además de que (para evitar ralentizaciones) los enemigos no salen con la misma frecuencia que en la versión de ***SNES***.



LOS MURCIÉLAGOS DE ARENA DE LA PIRAMIDE CUENTAN CON UN EFECTO MUY CONSEGUIDO

Solo hay dos o tres jefes en el juego, y Jaffar no se convierte en cobra luego de que lo vences, así que aquí solo deberás vencerlo una vez y listo, empero, para quienes no jugaron la versión de ***SNES***, esta versión les gustará, siempre y cuando les atraigan las aventuras romancescas de Disney (no esperemos destazamientos).

Buena opción para relajarse, o para los peques.

El final, aunque predecible, se agradece sobremanera.



EN DEFINITIVA, TE SENTIRÁS EN LAS NUBES CON ESTE JUEGO

TYGRUS

La Ley de Murphy es también
La Ley de...

ROBOCOP





Para tu Nintendo Entertainment System

En portada

JOURNEY TO SILIUS

Nuestro telescopio apunta a los confines del Orbe, ahí donde yace ***Journey To Silius***, merecedor de la portada de este número.



Luego de la zancadilla puesta a ***Sunsoft,*** cancelándoles la licencia del juego ***Terminator***, los programadores decidieron no mandar a la congeladora tan buen proyecto e hicieron una improvisación del mismo; siguiendo el hilo futurista de la máquina Terminator lo bautizaron: ***Journey To Silius***.

Para muchos, este es solo un ***Run´n´Gun*** que evoca ambientes como los de ***2001: Odisea Espacial***, y nada más, mientras que para otros es su banda sonora la que lo eleva a niveles fenomenales, muy por arriba de la conflagración de sus escenarios autómatas.

No es que ***Journey To Silius*** sea el génesis de algún género, o marque un antes y un después en los videojuegos, a decir verdad, recrea el viejo silogismo de *The Way of All Flesh* (Humano, Apocalipsis, Máquina) de modo magistral, como solo las leyendas saben contarlo, aunque apocado y sesgado en su argumento, yendo de la mano (en todo momento) con la música que le da relieve.



En cuanto al gameplay podemos decir que cumple, y bien, aunque hay terrenos donde solo la memoria nos ayudará; Jay (el niño de esta historia), podrá hacerse de algunas armas adicionales tras vencer a los subjefes, para así enfrentarse a difíciles jefes (robots de gran finura gráfica, como se imaginará).

TERMINATOR



Cast your peepers on these cool screen shots we managed to get hold of. Sun Corp





is preparing to unveil Terminator and we'll keep you posted as we learn more.

Aquí una muestra de lo que iba a ser TERMINATOR

Los gráficos abrazan toda esa artificialidad de los futuros donde todo esta arrasado por el desastre (y donde las máquinas reinan), el *brozing* (efecto en el brillo que asemeja destellos metálicos) está muy bien trabajado como no creo haberlo visto en la consola -detalle bien pensado y capturado-, dejando una buena impresión: diferenciando objetos metálicos de simples figuras de tonalidades grises, como rocas/pavimentos.

La trama, *grosso modo*, nos transporta a un tiempo donde los terroristas hicieron realidad la más grande pesadilla de ***Green Peace***: acabar con el planeta, así que es turno del principito de Exupery, entrenado en guerra futurista desde luego, hacer frente a la amenaza.

No juzgaremos los sesgos que este título presenta (en historia sobre todo), por aquello que he comentado en un inicio, fuera de eso se merecía la portada, sea por la historia detrás de él y/o por su magnificente banda sonora, elementos que han trascendido hasta nuestros días.

RoboCop 2

TM © ORION PICTURES

Bajo la lupa



Por: Jony17

Este juego lo tuve por primera vez hace 11 años en un cartucho de 7 juegos; al principio este era el que menos me gustaba porque la pantalla de **Game Over** me daba miedo, pero después de unos cuantos años lo comencé a jugar y me pareció muy divertido.



Pues Robocop 2 es muy parecido a otros juegos de plataformas de esos tiempos, tienes que avanzar hacia la derecha, saltar mucho y evitar caer en los agujeros que hay repartidos por los niveles.

Algo que a varios no les agrada es que Robocop sea algo rápido y se patine un poco, pero para mi eso hace más divertido al juego.

ORION

ROBOCOP2 TM+©1990 ORION PICTURES CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED

DATA EAST®

©1990 DATA EAST USA,INC.

GAME DESIGN ©1990 OCEAN SOFTWARE

LICENSED BY NINTENDO OF AMERICA INC.

Pero el juego no se trata únicamente de matar a quién se cruce en tu camino y llegar al final del nivel, hay cierto tipo de personajes en cada nivel que debes atrapar o rescatar y también debes de destruir las botellitas de droga que hay botadas por los niveles.

Al final de cada nivel hacen un recuento del porcentaje de droga que destruiste y personas que arrestaste, hay que conseguir cierta puntuación para pasar sin problemas al siguiente nivel, de lo contrario tendrás que pasar por una prueba de rendimiento en el que le disparas a unos cartones, es muy divertido. También en los niveles puedes encontrar unas latas que te dan más puntos de resistencia y unas esferas que te dan poderes temporales como el de matar a los enemigos de un solo balazo.

Tiene gráficos muy coloridos y una apariencia caricaturesca para ser un juego de acción, pero se ven muy bien, siempre me ha parecido un juego con buena calidad gráfica.



La música de fondo es un poco extraña, es como varios efectos de sonido juntos creando ritmo, de todos modos me gusta.

Es de dos jugadores, en un estilo similar a SMB, cuando completas un nivel o pierdes es turno del otro jugador. También te permite desactivar la música y/o los efectos de sonido.

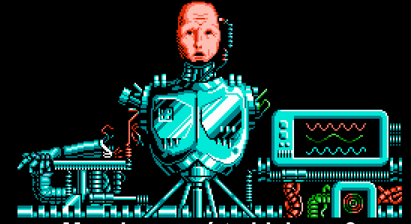
Hasta donde yo sé no hay trucos para este juego: estás forzado a completarlo limpiamente.

El juego no es del todo intuitivo, pero para eso está la pantalla de cositas (en la parte superior), donde te ayudan, por ejemplo: cuando veas que la carita en blanco y negro parpadea, quiere decir que puedes tocar a algún sujeto de los que hay en pantalla para así arrestarlo (estos sujetos son, usualmente, distintos a los vagos que enfrentas).

El juego es un desarrollo más de ***Ocean***, a través de ***Data East*** (antes de que esta última muriera), así que ya sabrás que esperar si has jugado títulos como ***Darkman***, ***The Adams Family*** o ***Jurassic Park***.

El juego cuenta con 13 cabalísticos niveles, que como dije, no son fáciles, aunque a ese respecto pienso que poco pensarás en terminarlo cuando en realidad te estás divirtiendo.

GAME OVER PLAYER 1
ROBOCOP IS TAKEN AWAY FOR CALIBRATION
BUT HE WILL TRY AGAIN!!



Murphy, ¿qué te hicieron? Será mejor continuar

Finalmente, vale la pena probarlo, y como dije, no juzguen su movimiento de patinador, mejor piensen en esto como un aliciente más que lo descuadra de las plataformas convencionales.

KONAMI

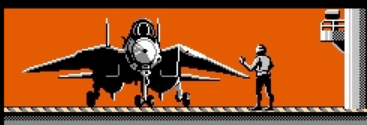
TOP GUN THE SECOND MISSION™

Bajo la Lupa



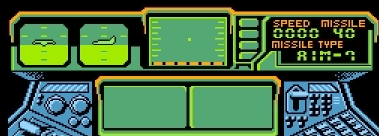
Por: Jony17

A pesar de su fama, hasta hace poco, nunca había visto la película Top Gun y tampoco sus desconocidos juegos, y aunque ya hubiera escuchado comentarios de él, varios negativos por cierto, no me animaba a jugarlo. Pero hace unas semanas Heat Kun me mostró un video de jugadas suyas que me dejaron "estupefaciente" y no tardé en darle su calada.



También probé su antecesor hecho por la misma compañía en 1987 para el Nintendo, y demuestra bastante bien como hacer una secuela de un juego con fallos. El concepto original fue pulido bastante para hacer lo que probablemente sea el mejor simulador de vuelo del ***Nintendo Entertainment System***.





En este simulador de vuelo, eres el tal Maverick que es solicitado por la marina para varias misiones especiales que consisten en destruir cosas secretas de los enemigos con tu F-14, a diferencia del antecesor en donde solo destruías puras bases enemigas. Los gráficos son similares al Top Gun original, la vista es desde la cabina en donde ves tu panel con radar, contador de misiles, etc. Los sprites de los enemigos están moderadamente mejorados, lo suficiente para reconocerlos, los jefes se ven bastante bien, grandes y detallados. El fondo tiene más colores, generalmente dos bandas para denotar la gran velocidad que llevas. El juego no tiene la música de la película pero las tonadas puestas por Konami son entretenidas y van bien con el tema del juego. También hay una voz digitalizada, algo "borrosa" que dice "Lift off!" Cuando te elevas. El sonido de cuando aterrizas es particularmente impresionante, pero lo que se oye cuando un avión pasa junto a ti es risible.



Solo hay tres misiones, pero tienen una buena duración y son entretenidas. Hay bastante acción tanto en la lucha como en las maniobras, tu armamento consiste en una ametralladora y un lanzamisiles al que le puedes cambiar las municiones al principio de la misión que pueden variar en número y alcance, el aterrizaje es más simple ahora y sigue cumpliendo con su cometido de darle al juego una sensación de simulador. También hay otros dos modos de juego, en uno tienes que ir acabando con siete pilotos para ir subiendo de rango. Es bastante divertido y te da más experiencia que las misiones. El ultimo modo es similar, pero la pantalla está divida para un segundo ayudante.

Este juego es complicado, tal como el original. Como en muchos juegos los enemigos aparentan ser fáciles, pero las balas son bastante rápidas y los misiles te derriban de un solo golpe. Los niveles son largos, pero afortunadamente no tienes que repetirlo todo sí te derriban. Los jefes también son dificultosos, pero es un interesante reto. La única parte frustrante es cuando vuelas dentro de un bosque, ¿Qué tan difícil sería sobrevolarlo? lo difícil es saber de cuanto espacio dispones. El modo VS también tiene sus "asegunes" pero son ideales para que perfecciones tus técnicas que hacen el juego más llevadero.



No podían faltar los giros de 360°

Konami, ciertamente, se redimió por los fallos originales de Top Gun. Cada error fue cambiado manteniendo el mismo estilo, aunque ahora encaminado más al tipo arcade que al de simulación. Los estilos de juego son capaces de mantenerlo a uno ocupado y entretenido por un periodo aceptable. Heat Kun y un servidor se los recomendamos.



Bajo la Lupa



Por: Tygrus

El simple nombre de **Jackal** debe traer, para muchos, gratos recuerdos de tambor batiente.

En 1986, Konami nos regaló una recreativa de mucha emoción, donde conducíamos dos jeeps en amplios escenarios (con avance vertical en su mayoría). Estos vehículos cumplían el loable objetivo de rescatar prisioneros y enfrentar estegrones bélicos. Así pues, dos años más tarde el traslado a NES se hizo realidad.

A diferencia de juegos como Super C, y el mismo Jackal, las versiones de NES fueron "partidas" en misiones (las versiones originales se componían de un solo mega-stage), con jefes al filo de cada una de ellas (6 escenas para Jackal).

Al inicio del juego contamos con dos armas básicas e inagotables: las balas comunes (no importa hacia donde mire el jeep, siempre saldrán hacia arriba), y las granadas (que hacen recordar a *Commando*). El rescate de los prisioneros nos dará puntos extras al llevarlos al helipuerto (donde son rescatados), pero si rescatamos al prisionero que flashea nos incrementará el poder de las granadas, convirtiéndolas en misiles, y posteriormente en misiles con detonación.



Eso sí, si a medio camino nos destruyen el jeep, el grupo de prisioneros se esparcirá por el campo, y hasta te saludarán enmedio del fuego cruzado!.

El enemigo no solo cuenta con otros vehículos y torretas lanza misiles, así también, algunos bombarderos ocasionales te pondrán a sudar, y aún simples soldados (a quienes por cierto puedes atropellar) pueden destruir tu coche con un simple disparo.



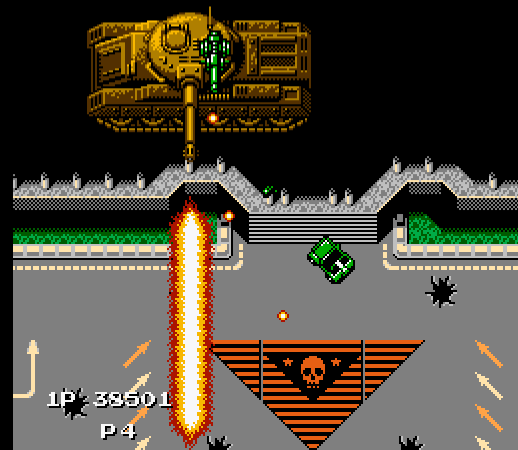
Al final de cada misión te obsequian con una alentadora pantalla de "We made it!", donde los cabos se ven contentos por haber superado la misión, pero si consigues que no te maten, entonces te obsequian otra pantalla de "Yeah!!!", y hasta hacen caballar al jeep.

En el juego hay algunas insignias ocultas que aumentan el poder de nuestro jeep o que destruyen a los enemigos en pantalla, así que atento a disparar a toda esquina o lugar que parezca sospechoso.

En cuanto al control hay menor dominio que en un shooter (supongo, por cierto, que este no lo es), y dado el lento movimiento de los jeeps el reto del juego estriba en saber de posiciones, y por qué no: el *modus operandi* de los enemigos.

El estímulo del juego viene a la hora de que dos amigos tomen los controles para ir al frente, incluso se pueden hacer engaños (muy al estilo **Contra**) para que el enemigo mate a tu amigo LOL (ya desde aquí teníamos las primeras rencillas), aunque no es para tanto.

Los jefes no desmerecen, y puedo decir con mucha seguridad que el último jefe (un brutal tanque de guerra) es de los favoritos de muchos de nosotros, sin hacer menos a las agresivas estatuas lanza misiles, la infantería, el bombardero, o el escuadrón de tanques de guerra.



En conclusión, Jackal es un juego muy divertido, con musiquita rítmica y explosiones excelentes.

Konami saca la casta, y nos demuestra que no solo sabe hacer las cosas, sino hacerlas bien.

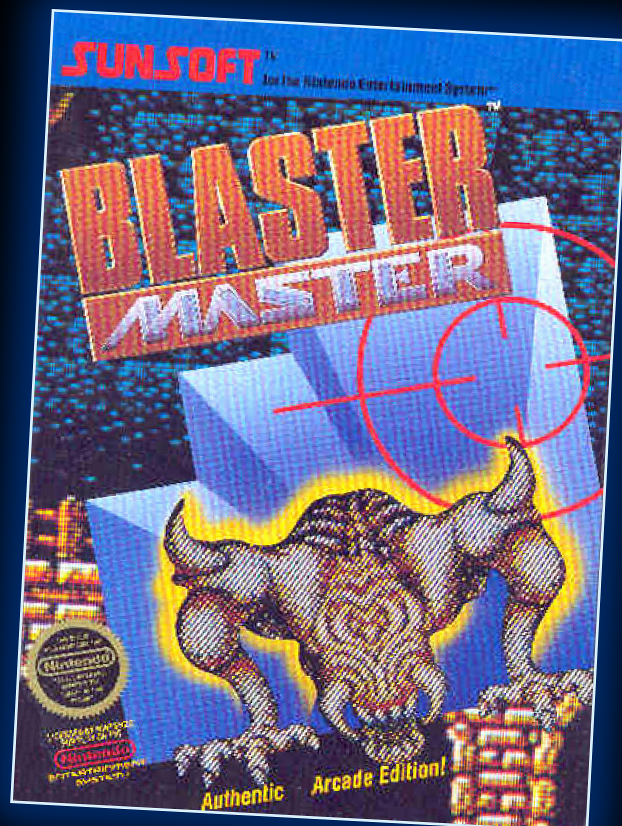
Blaster Master

Si existiera un olimpo de videojuegos de la NES, el título que se comenta a continuación tendría un puesto de lo más privilegiado. Y es que la experiencia de jugar a este enorme título siempre merece la pena. Ya sea por su excepcional banda sonora, por su jugabilidad variada e imperecedera, su reto creciente o sus detallados escenarios.



¿De dónde salieron esos residuos radioactivos? ¿No podría tener un columpio en el patio trasero, como todo el mundo?

Lo que menos trabajado está de este título, es su argumento (además de la carátula de la caja, que me parece fea de narices... con las posibilidades que daba este título), simplemente imagina que tienes una rana (hasta ahí bien), ésta se escapa y va directa al bidón radioactivo que tienes en tu jardín (aquí ya la peña empieza a fliparlo), y entonces la rana se transforma en un monstruo enorme que taladra tu jardín y se escapa (empieza el derrame cerebral), tu te tiras por el hoyo que deja el ranote ese y te encuentras con un vehículo-tanque superchulo para luchar contra el mal (ahora mismo te pones a recoger tus sesos con fregona).



Pasado el susto del argumento nos queda un videojuego sensacional, de los que marcan una época.

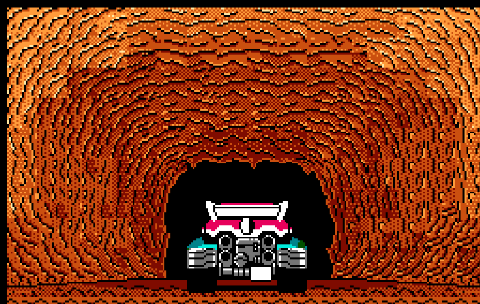
En principio el planteamiento es muy simple, tú montado en tu tanque, vas avanzando y disparando a lo que se mueva, saltando plataformas y avanzando linealmente, pero pronto comprenderás que esa sensación de linealidad empezará a cambiar. Pronto verás que los caminos empiezan a ramificarse, que puedes bajarte del coche y pulular desprotegido por el mundo, buscando pequeñas "ratoneras" donde puedes entrar y donde el mundo de ***Blaster Master*** cambiará a una perspectiva cenital, para que explores cada entorno de este inmenso mundo.

Si aún no has jugado a Blaster Master es posible que hayas desperdiciado lo que llevas de vida

Dentro de las rendijas o cavernas a las que accederás desde el mundo exterior hay nuevos enemigos, y puedes encontrarte con el enemigo final de cada zona. Cuando consigas eliminar a dicho jefe final, obtendrás una actualización para tu tanque, haciéndolo más poderoso o dándole habilidades como propulsarse hacia arriba, nadar, escalar paredes, o caminar por los techos (ojo a esta última, que te puede traer disgustos ya que una vez la tengas no podrás asomarte a un precipicio nunca más).



En este nivel vas a estar mucho tiempo nadando sin tu tanque... ¡la cosa se complica!



Blaster Master

Bajo la Lupa



Por: Loquo

La distribución de niveles también se las trae... y te traerá de cabeza, ya que una vez que acabes con el enemigo final tendrás que buscar la salida al siguiente nivel... y no siempre está en el nivel contiguo.



Esta es la zona 3. El aspecto futurista está Super cuidado

Para pasar a la zona 4 (por ejemplo), debes eliminar al jefe del nivel 3 y volver hasta el principio del nivel uno para utilizar la actualización del tanque para avanzar a una nueva zona donde está la en-



El nivel de hielo es muy disfrutable. Bonito, entretenido y con la mejor melodía de todos los niveles.

trada a dicha zona.
Así que tened los ojos bien abiertos para saber por donde está el camino a seguir, ya que este juego es cualquier cosa menos lineal... tiene una dosis de exploración que hace el juego muy divertido.



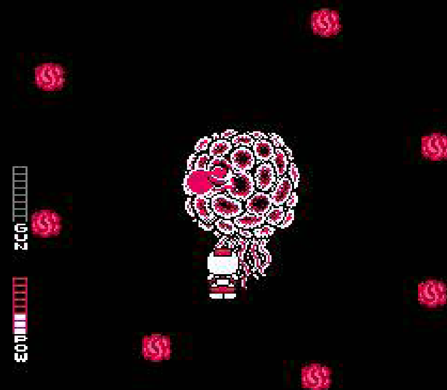
Cada vez que entras en una cueva, el juego cambia a vista cenital y tienes que buscarte la vida sin tu adorado tanque. Aquí encontrarás a los enemigos finales

Los escenarios son una verdadera delicia: puedes encontrarte en una jungla, en el interior de un castillo medieval, en una cueva de hielo, en el interior de un volcán, en un enorme pantano o una construcción futurista, entre otros. Todos con una dosis de detalle abrumadora, con enemigos propios y característicos, todos muy interesantes, y aderezados por unas sublimes melodías que amenizarán las horas que pasarás pegado a la pantalla.

Un juego como este tuvo, como lo demandan los fans, su traslado y secuela a otros sistemas, desde el Gameboy ladrillo, Gameboy Color, Playstation, hasta Megadrive (Genesis) de SEGA; pero siendo honestos, ninguna de ellas con los ingredientes y fórmula exactos para crear ese brebaje mágico vertido en esta versión de NES.



Si su creciente dificultad no consigue desesperarte, te esperan horas de incansable diversión con la



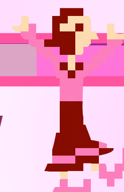
Primer enemigo final. Un cerebro bastante peligroso... no para de pensar cómo hacerte perrerías

TRUCO

Es más bien un bug, pero con los enemigos finales de los niveles 2, 4, 6 y 7, si pausas el juego cuando están recibiendo un impacto de tus granadas (el enemigo flashea) y lo dejas unos 10 segundos, cuando reanudes el juego ¡le habrás vencido! Ojo: también funciona a la inversa, o sea, si pausas cuando estás siendo tú dañado contra esos enemigos, ¡tendrá el mismo efecto devastador sobre tu personaje!

Deja Vu

Esto es Déjà Vu, sección donde verás temas, personajes, clichés y algunas otras figuras retóricas tomados como eje de partida para algunos de nuestros videojuegos de NES.



Los Corazones

Corazón... símbolo del amor (y la vida). No es que estemos inaugurando el club de los corazones solitarios, simplemente nos preguntamos ¿por qué tantos juegos adoptan el corazón como item o símbolo de un juego?...

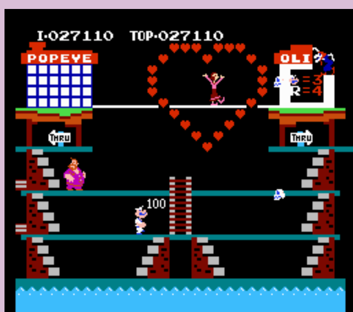
Cupido (y la Mercadotecnia)

Hijo de Venus (Diosa del amor) y Marte (Dios de la guerra), Cupido es el Dios del amor y la desnudez. Él es un pequeño niño arquero, cuyas flechas tienen la virtud de enamorar a quienes han sido flechados.



Kid Icarus es el concepto de Nintendo en torno al susodicho, donde, por supuesto, los corazones no podían estar exentos, y son usados como moneda (que bajo hemos caído).

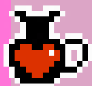
Hablando de Mercadotecnia, el estudio de esta supuso muchas técnicas para llegar al consumidor; desde los mensajes subliminales de la publicidad (de sexo), hasta la incursión de elementos de "felicidad" dentro de los slogans, logotipos, nombres, etcétera; y con tanta insinuación de este tipo por todos lados, era natural que algo como la figura de un corazón fuese identificada como símbolo de amor, cosa que aún vemos en los videojuegos, no importando el sistema o lo avanzados que estos estén.



Popeye fue el primer juego de NES en plantear una situación amorosa. El marinero (de los tatuajes de ancla) debía recolectar los corazones que la flaca Oliva lanzaba al agua, solo así podría conquistar su (inestable) amor.

Pensar que esta serie de elementos pueden estar disociados o tienen poco que ver con un videojuego puede sonar coherente, sin embargo, docenas de juegos lo desmienten. Veamos.

En juegos como ***The Legend of Zelda***, Link recolecta corazones, cada uno de los cuales equivale a una cuarta parte de un contenedor de corazón; también, cuando encuentra una fuente de Hadas, su nivel de vida es rellenado, y los corazones alrededor de ellas nos permite ver que definitivamente un duende puede vivir de amor.



Corazón: El elemento de la vida

Hay un par de juegos que parecen compartir mucho de su gameplay, así como de su motor gráfico: ***Kabuki Quantum Fighter*** y ***Batman***; el item del corazón aumenta la fuerza de vida en ambos casos.

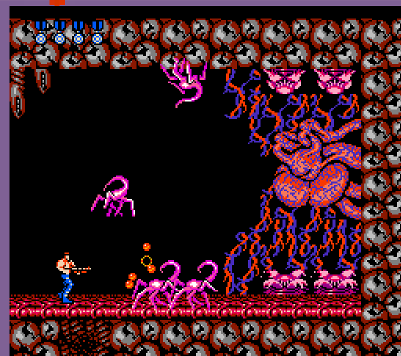
En algunos otros casos los corazones solo sirven como indicadores, tal es el ejemplo de ***Double Dragon*** donde cada corazón que aumentemos a nuestra barra de status, será una técnica adicional que podremos utilizar.

En ***Adventures of Lolo***, Lolo debe tomar todos los corazones de cada cuarto para progresar en su aventura.

En Castlevania I, II y III el corazón no da energía, sino que permite usar las armas secundarias (hacha, daga, cruz, etcétera).

The Muppet: Chaos at the Carnival. Kermit solo podrá vencer al jefe ¡lanzándole corazones!.

Un corazón corrompido

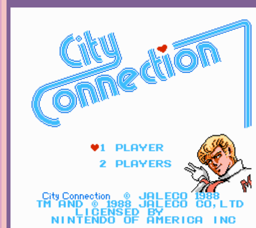


No todos los corazones son precisamente un indicio de salud y vida. Los soldados de Contra deben vérselas contra este Corazón como jefe final.

Lejos de casa, el menú tendrá que improvisarse: con aderezo de araña.

A estos ejemplos es necesario sumar algunos otros más, como son: ***Batman Returns***, ***Tiny Toons***, ***Akumajou Special - Boku Dracula Kun***, ***Captain America and the Avengers***, ***Deadly Towers***, ***Trojan***, ***MS Pacman***, ***King´s Knight***, ***B Wings***, ***Super Shinobi***, y muchos otros que de hecho es fácil encontrárselos.

un coche hecho de amor

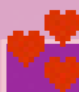


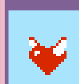
El decorado del título cuenta con algunos corazones, así también, cuando el coche choca se deshace en corazones!. Que cada quien saque sus propias conclusiones.



Es así como detrás de los corazones en los videojuegos pueden adivinarse muchos propósitos; esperemos que por nuestro lado sea el de seguir queriendo un pasatiempo como este... de todo corazón.

Amor a primera vista





Y ya que estamos en esto de los escarceos amorosos, ***Tiny Toons*** es un juego que manipula el objeto del afecto, tanto en un item que aumenta la salud del Toon en turno, como en la encarnación del amor a primera vista (pero por los animales).



Ni aún el demonio Dizzy se salva de los arrumacos de la pequeña Elmyra.

Acaba con...



MC KIDS (U)

Sistema: NES

Compañía: Virgin Games

Año: 1991

Jugadores: 1

Tipo de juego: Plataformas

Formato: Cartucho

Puntuación: 10

Autor: Jote

1. INTRODUCCIÓN

Para empezar me gustaría traducir lo que Gregg Iz-Tavares, co-diseñador del juego, dijo en su blog en 1997. Me he permitido quitar algunas partes para no alargarme:

Siempre he estado decepcionado con el éxito tan pobre que M.C. Kids tuvo en el mercado. Cuando empezamos el proyecto todos estábamos muy entusiasmados. Íbamos a hacer un juego muy divertido, e iba a ser para Mc Donald's. Mc Donald's iba a hacer "Happy Meals" del juego; cada día se venden un millón de "Happy Meals", y como la promoción estaría durante 30 días, eso supondría que 30 millones de anuncios de nuestro juego serían repartidos. ¿Cómo podríamos no tener éxito?.

El juego fue acusado de ser una copia de Mario, pero no pienso que lo sea. En Mario el objetivo es llegar al final de la fase. En nuestro juego, llegar al final del nivel no sirve de nada. Necesitas encontrar Cartas Mágicas; si no consigues las cartas no logras nada en el juego, una idea que fue usada en el Mario 64, por tanto podríais decir que ellos copiaron nuestra idea. Cada mundo tenía un personaje que requería que encontrases un determinado número de Cartas Mágicas en dicho mundo antes de poder pasar al siguiente.

A pesar de ello fue un gran juego. Fue mucho mejor que el resto de juegos de la época para la NES. Sin embargo, por alguna extraña razón, Mc Donald's no aceptó y se negó a hacernos la promoción de los "Happy Meals"

Personalmente, lo más frustrante fue que Virgin sacó años más tarde una serie de juegos tales como Global Gladiators, Cool Spot, o Aladdin, que no eran tan buenos como M.C. Kids, pero contaban con material gráfico y sonidos que les ayudaban a llamar la atención. [...] Global Gladiators no tenía prácticamente nada: correr, saltar, disparar y plataformas invisibles, sólo eso. Tenía 15 niveles. Nuestro juego 33. [...].



Es un claro ejemplo que demuestra que hacer un buen juego no quiere decir que vaya a triunfar. Supongo, como muchos dirían, que es la envidia.

Así concluye Gregg Iz-Tavares. La verdad es que yo comparto plenamente su opinión. M.C. Kids es un juego de plataformas excelente. Tan sólo tiene un defecto, que más tarde diré. Lo más curioso es que las únicas referencias a Mc Donald's en el juego son los personajes a los que ayu-

damos (no los que movemos) y las "emes" del logotipo dispersas por el juego (bien en forma de ítems a recolectar o en forma de nubes y otras figuras). Sin embargo, no esperes toparte con hamburguesas parlantes, patatas saltarinas o refrescos gigantes, nada de eso sale en el juego.

2. HISTORIA

Los M.C. Kids estaban sentados en una tienda de campaña una noche, leyendo un libro. Dicho libro contaba la historia de un lejano país rodeado de misterio, conocido en algunos círculos como "Mc Donald Land". El patrón de dicho país, Ronald McDonald, estaba presumiendo delante de sus amigos en un picnic con una "Bolsa Mágica". Sin embargo, un vil individuo llamado Hamburglar se escapa con la bolsa, y, como más tarde verás, pierde el control de ella, y ésta empieza a causar estragos por todo "Mc Donald Land".



Ahora es trabajo de Mick (el niño blanco) y Mack (el niño negro) el recuperar la Bolsa Mágica.

3. EL JUEGO

El juego se divide en 7 zonas, cada una con entre 4-6 fases, y tu objetivo es el de ir recogiendo Cartas Mágicas, dispersadas por las fases. En cada zona hay un personaje de Mc Donald's, y para ir pasando de zona deberás recolectar el nº de Cartas Mágicas que te indican. Esto se puede saber mirando la parte de arriba de la pantalla cuando estás en el mapa (donde pone "Cards needed"). Cada personaje tiene 6 cartas, pero no es necesario encontrar las 6 para ir avanzando; de hecho, todas las cartas están dispersas por todas las zonas, de tal forma que puede ser que algunas cartas de la primera zona las encuentres en las últimas fases de las zonas más avanzadas. Además, si encuentras las 6 cartas de algún personaje, éste te dará una recompensa por tal hazaña.



3.1. ZONAS

Zona 1: Ronald's Playplace (6 fases)



El personaje de esta zona es el famoso payaso Ronald, que vive en el bosque. Esta zona no es muy complicada. Cabe destacar la calidad de los gráficos, sobre todo contrastada con los boscosos fondos de algunas fases. Es posible distinguir entre varias tonalidades de verdes, a modo de "planos".

Si eres un principiante esta pista te servirá: en la fase 4 hay 9 vidas, y cada fase puedes hacerla cuantas veces quieras, por lo que puedes aprovechar para acumular vidas para tu aventura.

Si recolectas las 6 cartas del payaso, te abrirá como recompensa, un camino al lado de la fase 2, que comunica con la zona secreta: Puzzle World.

Zona 2: Birdie's Treehouse (6 fases)



El personaje de esta zona es una ave (quizás menos conocida por algunos), que vive en el cielo. Prácticamente todas las fases están llenas de nubes y más nubes, aunque también entrarás en húmedas cavernas de hielo.



Los gráficos de las fases son normales, pero los de las cavernas están muy bien recreados.

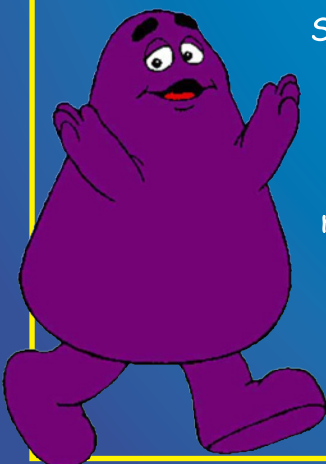
Si recolectas las 6 cartas del ave Birdie, te dará, como recompensa, una vida extra. La verdad es que no es gran cosa.

Zona 3: Grimace's Highlands (5 fases)



En esta zona vive Grimace, el conocido "tipo" gordo y de color lila, quien habita en una casa parecida a él. Su zona está plagada de troncos y cascadas de agua por todos lados, muy bien conseguidas (incluso si te quedas mirando puede entrarte mareo).

Al principio sólo puedes acceder a 3 fases, y cuando le des 3 cartas te dejará pasar a las 2 restantes.



Si recolectas las 6 cartas de Grimace, te dirá, como recompensa, una estrategia/pista para la batalla final contra la Bolsa Mágica. Dicha pista es realmente difícil de interpretar y entender, y el que esté encima en inglés no ayuda mucho. Más adelante, en la sección de trucos y secretos hablaré de esa pista y otras más...

Zona 4: Professor's Workshop (5 fases)



Esta es la zona del profesor Workshop. Probablemente nunca hayas visto a este personaje en los restaurantes Mc Donald's, pero si te fijas en las vitrinas que tienen en las paredes o los asientos con forma de personajes que hay en el rincón de los niños es posible que te lo encuentres. Él ha estado trabajando en la construcción de un cohete para ir a la Luna. Te dejará montar en dicho aparato cuando recolectes algunas cartas suyas.

En esta zona hay muchas cosas: desiertos plagados de fósiles, un barco "pirata" o un muelle en el que caen meteoritos del cielo. Todos los elementos están muy bien cuidados gráficamente.

Si recolectas las 6 cartas del profesor, te construirá, como recompensa, un camino entre su zona y la del payaso. Esto simplemente es un atajo para moverte con más rapidez, pero no te sirve para nada más. La verdad es que si se representan mentalmente las zonas no tiene sentido que conecte la parte izquierda de la zona del profesor con la derecha del payaso, pero bueno...



"A los 7 meses, seguía trabajando en el Editor de animación de personajes, cuando se me ordenó (sabiamente) que dejara de trabajar en dichas herramientas... e hiciera el maldito juego."

Zona 5: CosMc's Retreat (4 fases)





El personaje de esta zona es CosMc. Posiblemente tampoco lo conozcas. En la década de los 90, a través de una serie de anuncios de Mc Donald's, todos los personajes hicieron un viaje a la Luna (con el cohete del profesor Workshop) y fue allí donde conocieron a CosMc, el cual parece ser quedó encantado con la comida de Mc Donald's y se unió al grupo. Este personaje es una mezcla de alien y OVNI, ambas cosas a la vez.

Su zona es la Luna, y como en la Luna de verdad, la gravedad es muy pequeña, y eso resulta en que puedes hacer extensos y enormes saltos. Esto hace que la diversión del juego aumente bastante. Enseguida encontrarás unas "lenguas" que salen de cráteres cuando pasas por encima de ellos, y te aniquilarán al instante si eres tocado por alguna. Son realmente molestas. El efecto de la Luna está muy bien conseguido con los colores azulados de las fases. Incluso hay una que es un gran queso de agujeros (amarillo), que en el fondo es un laberinto que te creará más de un quebradero de cabeza.

Si recolectas las 6 cartas del extraterrestre te dará la enhorabuena y ya está. Se ve que en la Luna no acostumbran a dar regalos :-(

Zona 6: Hamburglar's Hideout (4 fases)



La zona de este conocido miembro es una especie de volcán con mucha lava y fuego. Posiblemente hayas visto a este personaje varias veces, y seguro que la "etiqueta" que tengas de él es la de ladrón. En realidad Hamburglar es un incomprendido, debido a que tiene un defecto en el habla que le hace constantemente decir "robble robble", lo que le impide poder expresarse correctamente. Además, tiene un antojo o vicio hacia las hamburguesas del payaso Ronald, y la única forma que tiene de satisfacer dicho antojo es robárselas. No obstante, fue demasiado lejos con robar la Bolsa Mágica, y recordemos que todo el juego es por su culpa.



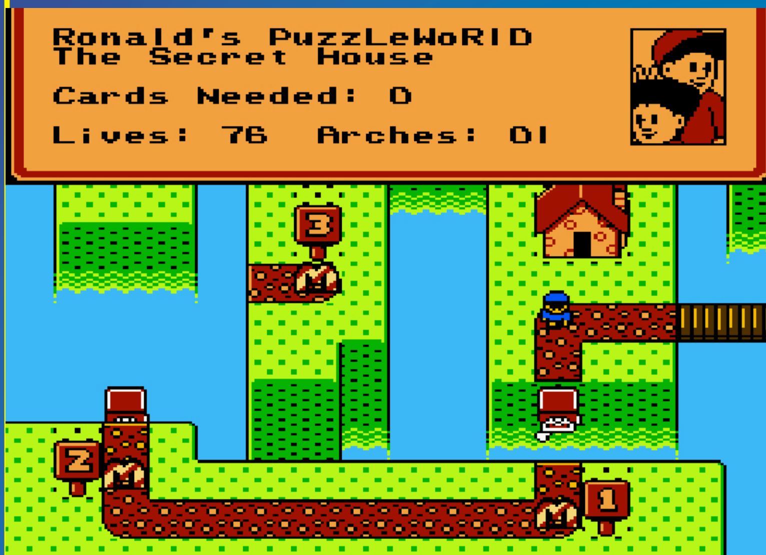
Las ardientes fases de esta zona son muy difíciles, y perderás muchas vidas en ellas. Todo está lleno de piedras grises y fuego y lava. La música también cambia en esta zona por otra que hace que te entre miedo en el cuerpo. Estás cerca del reto final...

Si recolectas todas sus cartas te abrirá, como recompensa, el camino hasta la cuarta fase, donde se lidiará la batalla final y definitiva contra la Bolsa Mágica...



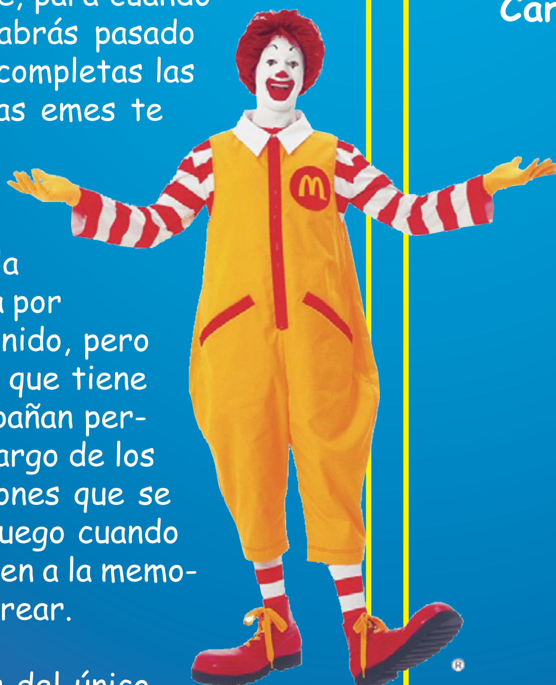
EGM y Nintendo Power, hicieron bastante ruido en lo bien que se defendía este juego frente a sus hermanos plataformeros (nótese el número de páginas que le dedicaron), sin embargo, nunca pudo figurar entre los grandes, ni por la parte técnica (que si bien no obtenía la nota perfecta, tenía bastantes armas para superarlos), ni por la parte controvertida con su parecido a Super Mario Bros 3 (y hasta cierto punto, con Super Mario World).

Zona 7: Ronald's Puzzle World (3 fases)



Posiblemente durante la partida hayas recolectado algunas cartas llamadas "Secret Cards". Bien, pues son de esta zona secreta, la cual se abre cuando encuentras todas las cartas del payaso (zona 1). Sólo si eres un "master" jugando a M.C. Kids podrás superar estos niveles de intrepidante locura. En estas fases no hay cartas mágicas, sólo debes completarlas de cabo a rabo. Sin embargo, para poder jugar en ellas debes recoger las 6 Cartas Mágicas de esta zona.

Si completas las 3 fases y coges absolutamente todas las "emes" de estas 3 fases, Ronald te conferirá, como recompensa, vidas infinitas. Sin embargo, en primer lugar te dará sólo 99 vidas, pero cuando pierdas 9 y tengas 90 aparecerá Ronald y se disculpará por lo sucedido, y será entonces cuando te dará vidas infinitas. No obstante, para cuando las quieras tener ya te habrás pasado buena parte del juego. Si completas las 3 fases sin coger todas las emes te dará sólo 10 vidas.

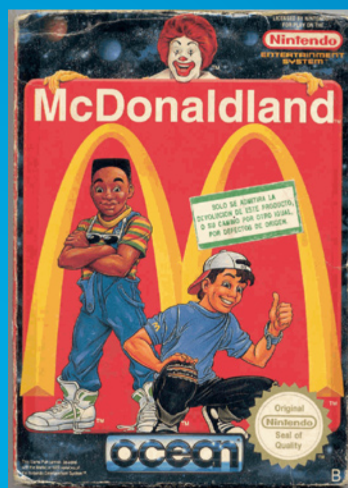


Por último queda mencionar 2 cosas. La primera es la música. El juego no destaca por tener muchas pistas de sonido, pero la verdad es que las pocas que tiene son muy pegadizas y acompañan perfectamente la acción a lo largo de los niveles. Es más, son canciones que se te graban en la cabeza y luego cuando no estás jugando se te vienen a la memoria y las empiezas a canturrear.

La segunda cosa es hablar del único defecto que tiene el juego (a mi parecer). Verán, el problema estriba en que este juego, para completarlo entero, lleva y requiere muchas horas. Esto en un principio es muy bueno, pues no es un juego de esos que en 30/45 minutos te lo pasas. Lo que ocurre es que no puedes grabar partidas, ni continuar con contraseñas, ni hay trucos para pasar de fase... Te lo tienes que pasar del tirón, y eso no gusta prácticamente a nadie. Pese a ser éste el único inconveniente, es algo que echa para atrás a la hora de comprar el juego. Por suerte con el uso de los emuladores es posible grabar partidas en tiempo real y esto no supondrá ya un problema.

4. CARÁTULAS

EUROPA



Frente Caja



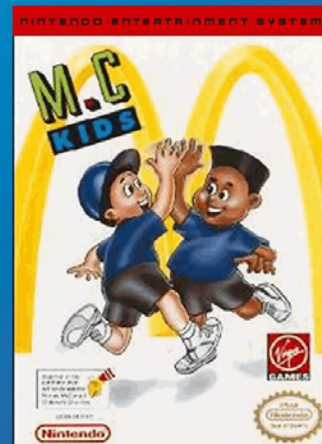
Reverso Caja

Cartucho Francés



AMÉRICA

Frente Caja



Personalmente me gusta más la carátula de USA que la de Europa. En la europea los niños aparecen como unos macarras con ganas de diversión, cuando en realidad son unos inocentes niños que para nada tienen esas pintas. Es más, si se fijan verán que las ropas que llevan y la imagen que dan no se corresponden en absoluto a como luego son el juego. En cambio en la de USA sí que salen bien dibujados.

5. MOVIMIENTOS

Arriba/Abajo/Izquierda/Derecha (la cruceta): Mueve al protagonista; le hace agacharse o tirar los bloques u objetos hacia arriba o abajo, según pulsemos arriba o abajo respectivamente. Para correr, simplemente pulsa derecha o izquierda y procura que nada te pare. Si no colisionas con nada cada vez irás más rápido.

Botón A: Salto. Se salta más cuanto más rápido corras y cuanto más tiempo tengas pulsado el botón.

Botón B: Permite coger objetos y lanzarlos.

Start: Comienza el juego y lo pausa/despausa.

Select: Si pausas el juego durante una fase y pulsas select te matan automáticamente, pero saldrás de esa fase. No hace falta haber completado antes la fase para poder hacerlo.

Hay que resaltar que el control de M.C. Kids es muy preciso, y esto hace que jugar sea un placer. Pocos juegos he visto que se manejen tan bien.

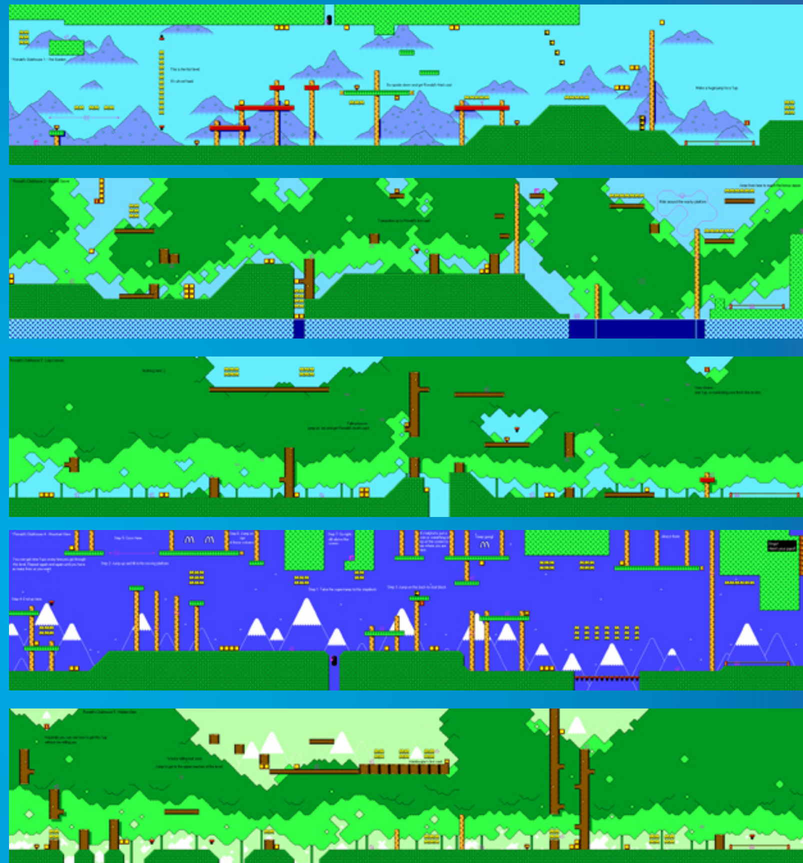
6. GUÍA

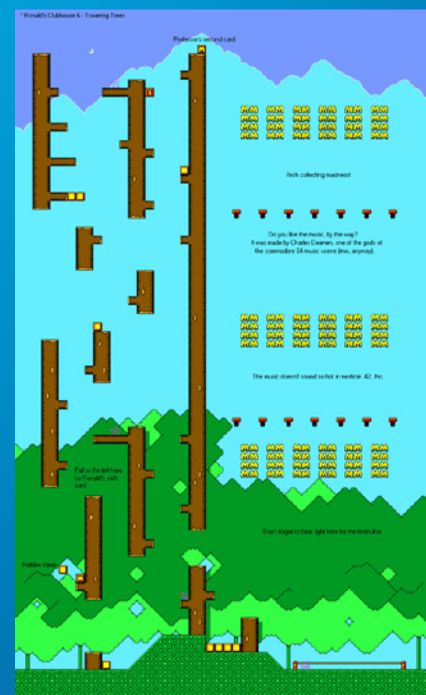
La mejor guía que puede haber son los mapas de todas las pantallas con explicaciones (en inglés) de cómo coger todas las cartas y secretos. Estos mapas fueron cedidos/creados por el gran Gregg Iz-Tavares. Para aclarar las cosas, para finalizar las fases hay que tocar una especie de línea horizontal que tiene una "M" que va de un lado a otro (en la sección de trucos explico mejor esto). Otra cosa es que una vez que recolectan las cartas que piden los personajes, para que os dejen pasar a la siguiente zona o para que os den la recompensa, hay que ir a su "casa" y hablar con ellos.

También hay que decir que una vez se cogen 100 "emes" en una fase, cuando la finalices irás al nivel de Bonus. En este nivel puedes cambiar de niño, y si consigues llegar hasta arriba (saltando sobre los cuadrados que se iluminen con una flecha hacia arriba), puedes entrar por 2 cremalleras. No importa por cuál te metas. Ambas te llevan a una pantalla con vacío y muchas vidas.

MAPAS

Zona 1: Ronald's Playplace (6 fases)





Zona 2: Birdie's Treehouse (6 fases)

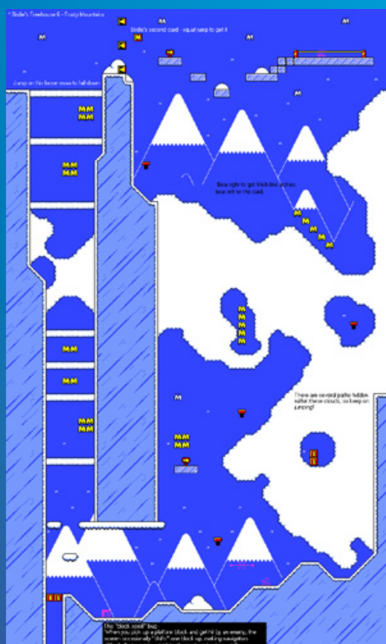








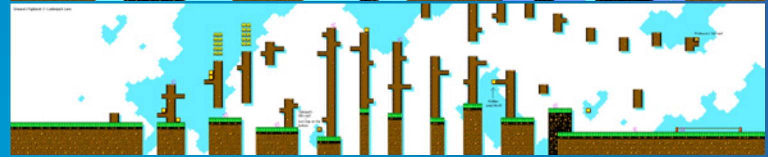




Zona 3: Grimace's Highlands (6 fases)

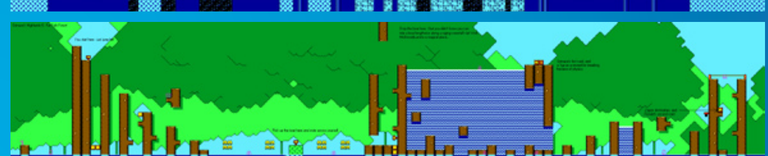








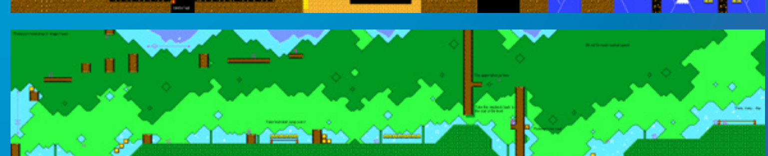


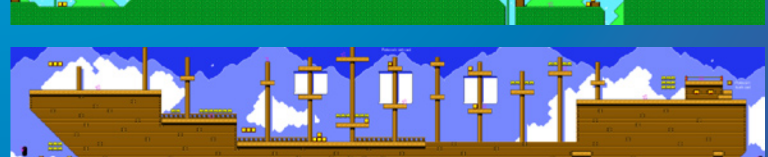


Zona 4: Professor's Workshop (5 fases)





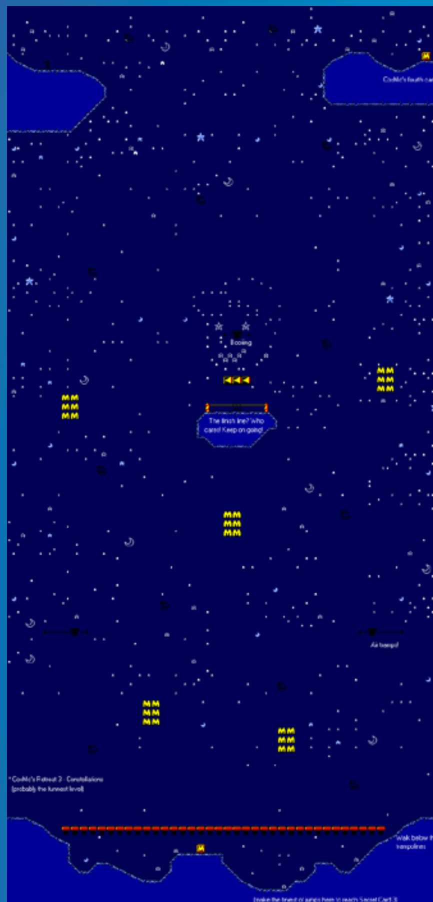




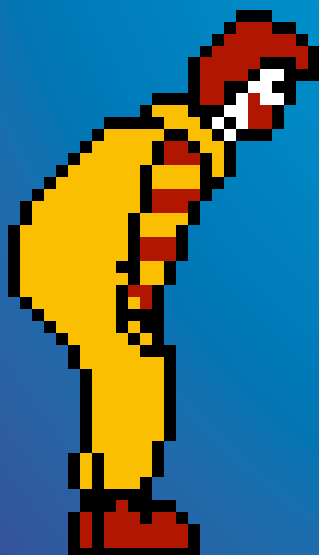


Zona 5: CosMc's Retreat (4 fases)

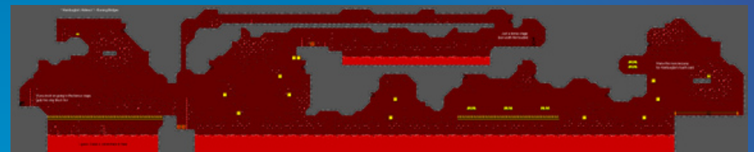


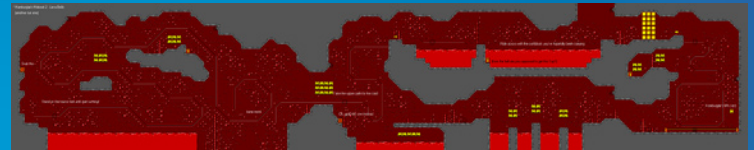




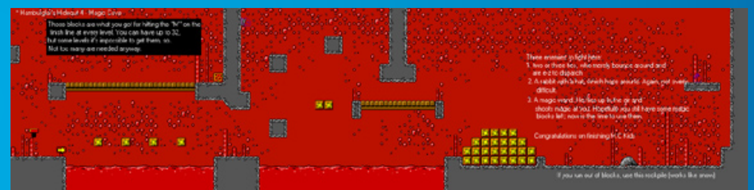


Zona 6: Hamburglar's Hideout (4 fases)

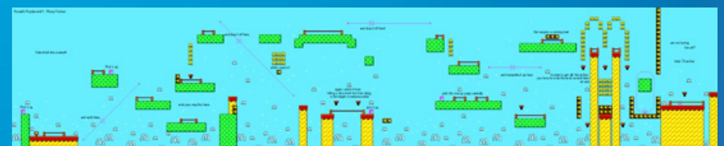








Zona 7: Ronald's PuzzleWorld (3 fases)

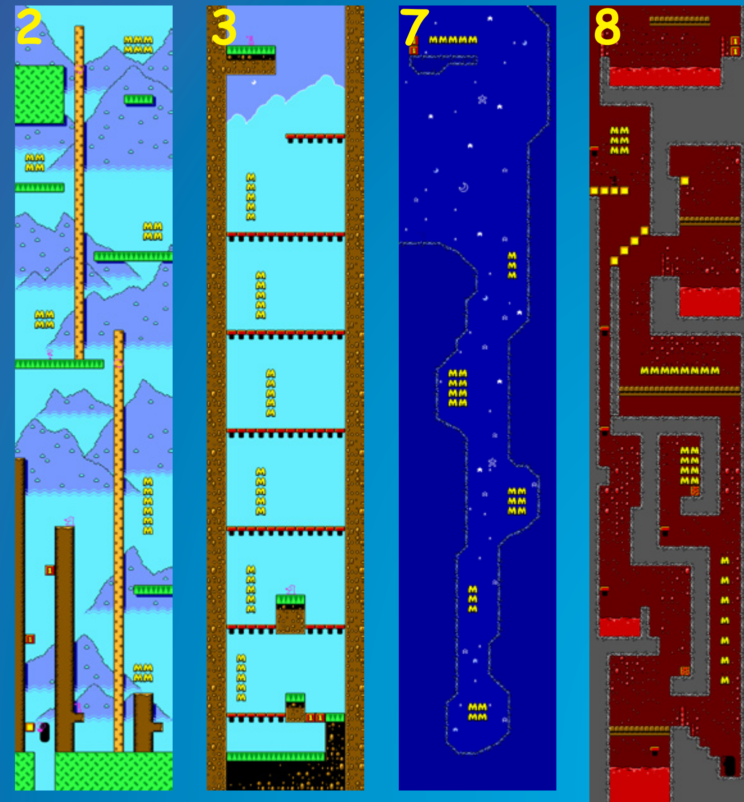


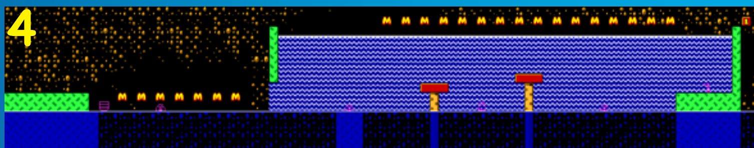




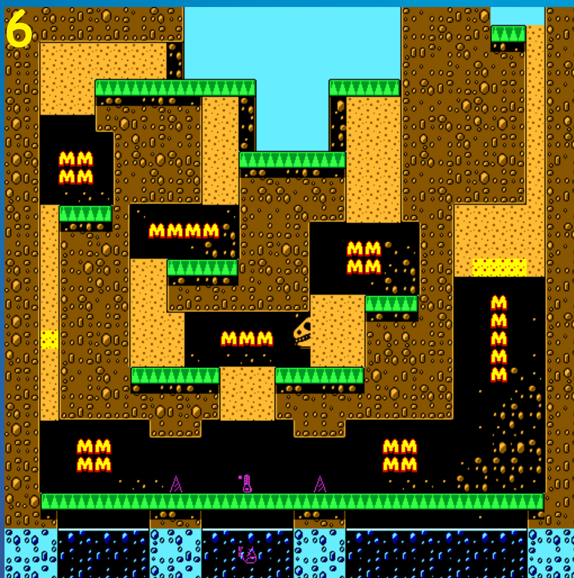
ESCENAS DE BONUS











7. TRUCOS, SECRETOS Y ESTRATEGIAS



7.1. CÓDIGOS GAME-GENIE

PAKILYLA -> Empiezas con 2 vidas.

TAKILYLA -> Empiezas con 7 vidas.

PAKILYLE -> Empiezas con 10 vidas.

GXKSUOSE -> Vidas infinitas.

EGETYTIA -> Corazones infinitos.

EKNVYIIA -> No te quitan "emes" cuando te golpean los enemigos.

AOVEGTGE + AEVEPTLA -> Súper salto.



AAKSAYZA + AEKSNPZA -> Sólo tienes un corazón con cada vida.

YAKSAYZA + YEKSNPZA -> Tienes 8 corazones con cada vida.

7.2. TRUCOS Y ESTRATEGIAS

La "M" del final de las fases.

Al final de cada fase es necesario tocar la línea horizontal que tiene una "M" girando de un lado a otro para finalizarla. Si no tocamos la "M" no pasa nada, pero al tocarla pueden ocurrir 3 cosas:

a) Salen "emes" pequeñitas que se suman a nuestro marcador de emes. Cuanto más a la derecha hayamos cogido la "M" que gira más emes pequeñas nos darán. Si se hace perfecto te pueden dar 100, lo que te asegura entrar en el nivel de bonus.

b) Sale un pequeño cuadradito hacia arriba como si se evaporase. Este cuadradito te será de ayuda en la batalla final, ya que por cada cuadradito que consigas, en la lucha contra la Bolsa Mágica dispondrás de un bloque con emes dibujadas, que puede ser utilizado para golpearla. Por ello, cuantas más "M's" recojas mejor será, pero ten en cuenta que no en

todas las fases se puede coger. Esta es la pista (explicada con detalle) de la que Grimace habla cuando recolectas todas sus cartas.
 que hecha para atrás a la hora de comprar el juego. Por suerte con el uso de los emuladores es posible grabar partidas en tiempo real y esto no supondrá ya un problema.

c) La próxima vez que entres en la fase verás que la "M" ya no gira sobre sí misma, sino que ahora simplemente es plana. Esto significa que en esa fase ya te has cogido el "cuadradito" y por ello ya no puedes coger más, pero las emes extra sí que te las siguen dando.

Obtener vidas infinitas.

Una vez abierto el mundo secreto y teniendo todas las Cartas para poder jugar en él, debes pasarte las tres fases. Entonces el payaso te dará 10 vidas, pero si las completas cogiendo todas las emes, entonces te dará 99. Claro, esto no son infinitas. Si te matas hasta que tengas 90 vidas el payaso aparecerá y se disculpará, y te dará (ahora sí) vidas infinitas.

Cómo cogerse la "M" del final de fase sin tocar la línea y por tanto sin salir de la fase

El truco consiste en coger la "M" sin que se acabe la fase. Tus arches aumentarán un poco y la "M" se irá volando, pero podrás seguir correteando por la fase. Esto sin embargo no se puede hacer prácticamente en ninguna fase. Ejemplo:
La fase en la que he hecho el truco es la 6 de la Zona de Grimace (zona 3).



Cómo no hundirse en el agua.

Es posible evitar hundirse en el agua y por tanto morir (bien porque nos aniquila la piraña o bien porque nos salimos de la pantalla por abajo). Consiste en pulsar lo más rápido posible el botón del salto. Si lo hacemos bien el personaje irá como rebotando por el agua y podrás recorrer extensos lagos sin temor a la piraña maldita. Sin embargo, esto sólo es eficaz si disponemos de un mando con turbo, ya que manualmente es muy difícil, y lo más probable es que no tengamos éxito.

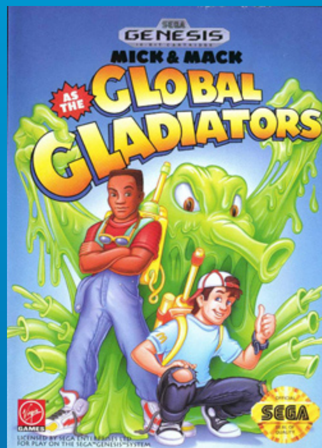
8. MISTERIOS, SECRETOS, CURIOSIDADES, RUMORES...

- El juego en Estados Unidos fue llamado M.C. Kids, y el nombre en Europa fue MC Donald Land. Esto ya lo habréis podido apreciar en las carátulas.

- Algunas personas piensan que es raro que Nintendo no censurara el juego. El juego ha sido tachado por algunos ignorantes como racista, por aquello de que el jugador 1 con el que siempre empiezas es el niño blanco, y el jugador secundario es el negro. La verdad es que la gente busca problemas de donde no los hay.

- La NES cuenta con un procesador de 1mhz 6502 y sólo 2 k de memoria RAM. El cartucho de M.C. Kids era especial, ya que añadía 8 k más de memoria RAM. Esto daba un total de 10 k, lo cual abría muchas puertas.

- El juego fue creado en 13 meses de duro trabajo, uno de los programadores fue despedido, y Gregg... bueno, ya habréis visto la frase arriba citada, luego de que en los primeros 7 meses no llevaba nada del desarrollo del juego.



- Años más tarde, Virgin sacó para Mega Drive y Super Nintendo otro juego de los M.C. Kids llamado "Mick and Mack as the *Global Gladiators*". Fue un mediocre juego que tuvo más fama y éxito que el M.C. Kids para NES.

- El juego fue básicamente creado por 4 personas:

Darren Bartlett, Gregg Iz-Tavares, Dan Chang y Charles Deenen. Darren diseñó todas las fases y los mapas del juego, Gregg y Dan programaron el juego y las herramientas necesarias para implementarlo, y Charles compuso la música y los efectos de sonido.

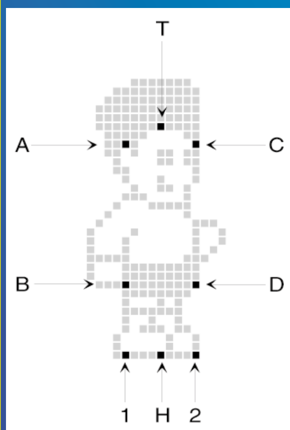
- Es mucha la controversia sobre cuántas personas trabajaron en el juego. Obviamente no sólo lo hicieron esas 4 ya mencionadas. Lo que pasa es que esas 4 fueron las únicas que estuvieron los 8 meses en el proyecto. Hubo una quinta, Renee Boutin, que hizo entre 3 y 8 animaciones de enemigos. Concretamente hizo algunos de los enemigos de las fases de hielo, pero sólo estuvo en el proyecto 2 meses.

- Seth Mendelsohn fue quien puso nombre al juego y a los 2 niños, pero Mc Donald's al final les cambió el nombre a los niños por Mick y Mack.

- Si analizamos el nombre de "Hamburglar", podemos ver que está formado por 2 vocablos, a saber: hamburguer (hamburguesa, en inglés), y burglar (ladrón, en inglés). Esto se corresponde con la descripción que ya habréis leído anteriormente de él.

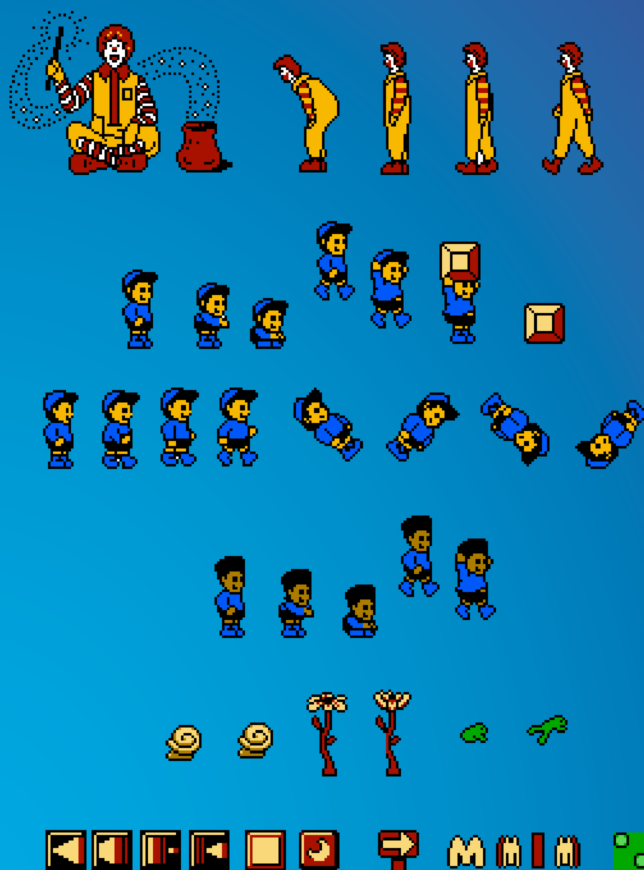
- En la zona de Hamburglar, en la fase 2, hay una vida que es imposible de coger. Es debido a que está rodeada de lava, y al tocar la lava el personaje muere inmediatamente. No se trata de un fallo del juego o de un descuido de los programadores, sino que fue puesta aposta a modo de anécdota.



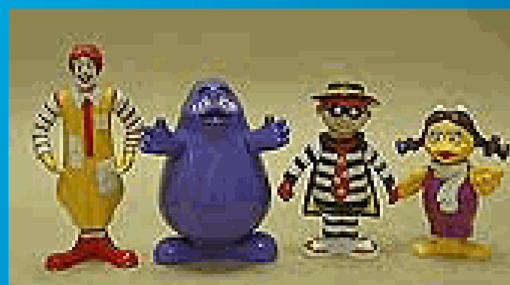


En esta foto podemos ver los "puntos de colisiones" del personaje. Esto puntos son los que permiten que el personaje pueda estar sobre las plataformas, golpearse con el techo... por ejemplo, si un enemigo toca alguno de estos puntos entonces el juego tiene programada la orden de reducir en 1 el nº total de corazones.

- Estos son algunos de los sprites utilizados en el juego:



- Todos los personajes de los que ya he hablado (excepto Mick y Mack) han sido en innumerables ocasiones los juguetes que se han regalado en los restaurantes Mc Donald's con los "Happy Meal's". En esta foto podemos ver a 4 personajes:



Concretamente fueron regalados del 12 de diciembre de 1996 al 8 de enero de 1997. Por desgracia hace ya muchos años que dejaron de hacer juguetes de estos personajes y ahora ya siempre regalan las mismas cosas (coches, barbies, muñecos de disney...). Una pena.

- Las zonas infantiles de los restaurantes MC Donald's están señaladas con un colorido rótulo en el que pone "PLAYPLACE" (yo en España he visto ese letrero en varias ciudades). Es el mismo nombre que tiene la **zona 1: Ronald's Playplace**.

8.2. PROTOTIPO



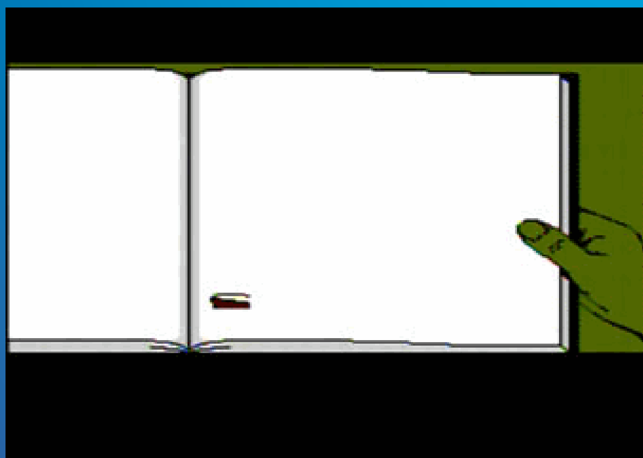


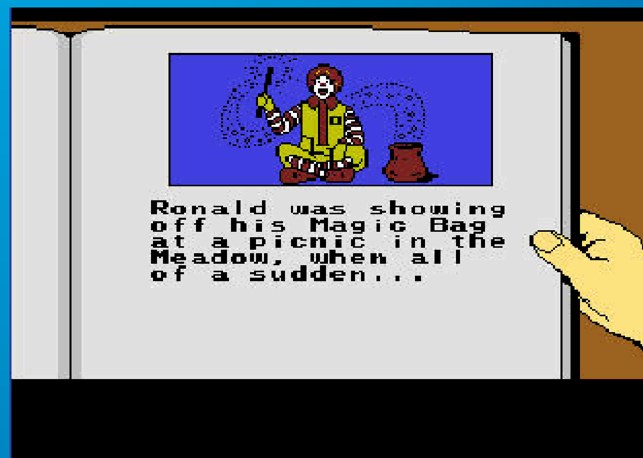
Pues sí, pocos saben de la existencia de este prototipo de M.C. Kids, pero lo cierto es que existió. Este prototipo puede situarse en el ecuador del proyecto de elaboración del juego. Prácticamente todo está ya diseñado, y es muy parecido a como es en la versión final, pero hay bastantes "bugs" (fallos), y el juego se cuelga más que Windows 98, que ya es decir. Esto hace que prácticamente sólo sea posible llegar hasta la segunda zona. Pese a que he buscado la rom de dicho prototipo no la he podido encontrar, por lo que creo que no está dumpeada. De todas formas, para que vean cómo es vamos a profundizar y examinar algunas fotos con todo lujo de detalles (las imágenes del lado izquierdo corresponden al prototipo):





Encontramos una pantalla de presentación sin copyright. Además, los bloques para cambiar de personaje tienen una estrellita y una luna. Finalmente se dejaron con una luna más grande. También se aprecia que el verde de la hierba es distinto al original, y que el fondo apenas si está detallado.





Este es el libro que sale en la introducción del juego. Vemos que no tiene letras en el prototipo. Además, en este el libro lo sujeta el niño negro, y en la versión final es el blanco... (aunque quizás solo sea una tonificación de colores, viendo que el escritorio tiene el mismo tono).





Podemos apreciar algunos fallos gráficos leves en el mapa. Además vemos que la pantalla de información está un poco alterada y le falta mucho trabajo.




La diferencia es que en el prototipo había una vida, y además las vidas no eran cuadrados como en la versión final, sino "1up" dorados como se ve. También podéis ver, si os fijáis, que en el marcador, en el número de "emes" (arches), en el prototipo pone una "A", mientras que en la versión final fue una "M". Salta a la vista también que el suelo en la versión final tiene "lunares" y en el prototipo no.



<---En el prototipo los barrancos no "existen", en el sentido de que aunque caigamos en ellos no nos matan y podemos caminar como si de suelo se tratase.

El agua es como si tampoco existiera; es como suelo.--->








En el mundo del ave las cosas ya empiezan a aparecer corruptas y es más que imposible avanzar. Si os fijáis el texto que dice el ave cambia del prototipo a la versión final, pero el mensaje viene a querer decirnos lo mismo.

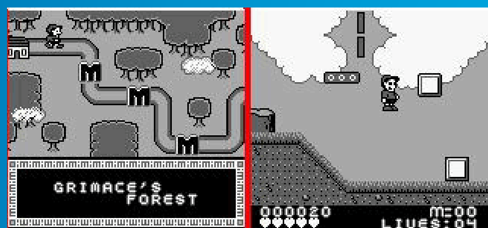
9. EXTRAS

Aquí pondré algunos extras por si se quedaron con ganas de más:

- **M.C. Kids Remix**: Un tal Mustin creó un remix musical del juego. Yo esperaba que fuera más movido pero no termina de convencerme y prefiero las músicas originales.

- Mc Donald Land para GameBoy: pues sí, en 1992 salió una **versión para GB** (monocroma) hecha por otras personas distintas a las que hicieron la versión de NES. La verdad es que la versión de GB se maneja francamente mal:





+ Los niños siguen siendo los mismos.

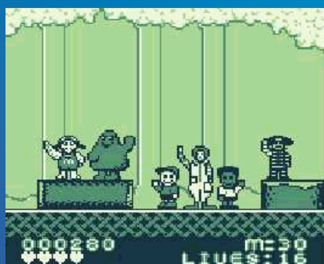
+ Como novedad podemos elegir dificultad.

+ La historia es similar; hay que ayudar al payaso porque ha perdido su bolsa mágica.

+ La primera zona es la de Grimace. Las zonas son muy pocas y tienen muy pocos niveles.

+ Aunque en la última foto han salido de perfil, sigue habiendo "emes" para recoger igual que en la NES, pero no hay cartas mágicas ni nada por el estilo. El objetivo es pasar las fases y ya está, tarea bastante difícil porque el control es muy pobre.

Quizás lo más bonito es el final:



- **Speedrun**: Con este nombre se llama en inglés a la acción de pasarse un juego de cualquier consola o plataforma lo más rápido posible. No importa no coger ítems ni lograr las metas, lo importante es finalizar el juego en el menor tiempo posible. Existe un "speedrun" de este juego realizado por Hans Olsson, que se lo pasa concretamente en 20 minutos y 39 segundos. Realmente es todo un jugador nato. Podéis ver su video de dos formas:

a) Si tenéis un programa P2P compatible con archivos "torrent" podéis bajarlo (el *.torrent para descargar el video) de este link: http://bisqwit.iki.fi/torrents/mckids-speedrun-walkerboh.avi.torrent

b) Si no podéis usar programas P2P entonces necesitáis el emulador "Famtasía" y el archivo de película: "MC Kids (U).fmv" (googlealo). También necesitáis la rom. Una vez con todo esto abrís la rom con el Famtasia y luego le dáis a la pestaña Edit->Movie->Play y abrís el archivo *.fmv. Ahora podréis ver el video, pero no es posible avanzarlo ni retroceder, por eso es más cómodo disponer de un video en formato avi.

La ventaja de la opción b) es que el archivo fmv ocupa apenas 75 KB, y si bajamos el video por el torrent nos subimos ya a bastantes MB.

- Banda Sonora: Busca por la red las músicas del juego en formato *.nsf, para que, en una tarde cualquiera puedas darles una oída y gozar con ellas.

10. BIBLIOGRAFÍA

- www.retrones.com (por algunas carátulas)

- www.gamefaqs.com

- www.ocremix.org

- www.greggman.com

- www.video-fenky.com

- www.google.es

- http://bisqwit.iki.fi/jutut/nesvideos/

- http://www.yo.rim.or.jp/

- http://www.zophar.net/

MAS DE GREGG "El Hombre" Y MC KIDS

Porque sé que buscas más, en estas webs puedes encontrar más información de MC Kids y su relación con Gregg Iz-Tavares:

http://www.greggman.com/games/mckids.htm



Esta es la página de Gregg, en ella encontraras información amena sobre el juego.

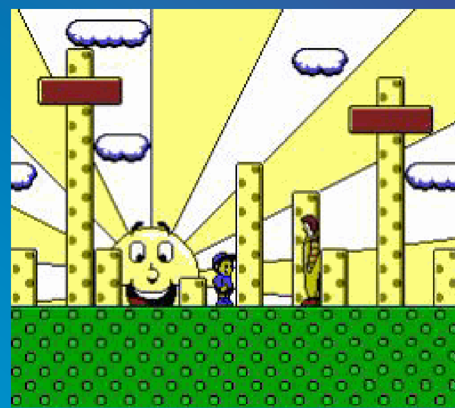
Special #8 Gregg Tavares interview.htm



En esta otra está la entrevista completa que le hicieran a Gregg, incluye algunas anécdotas, datos, participación en otros títulos, detalles, y otros pormenores.

Sin desperdicio.

11. EL CIERRE

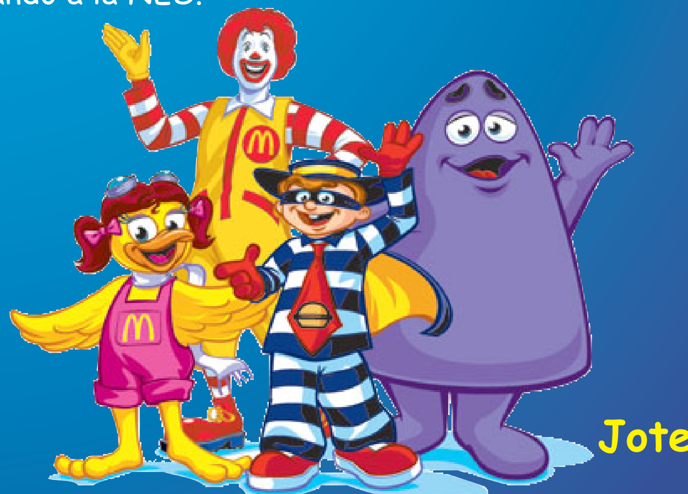


Bueno, pues aquí acaba mi primer artículo sobre un juego de NES para MagazinNES. Me gustaría dar las gracias a Damon Plus por haberme permitido hacer el artículo. Inicialmente él se había "pedido" hacer el comentario de este juego, pero como llevaba sólo el 5% le dije que si sería posible que yo lo hiciera, ya que este es mi juego favorito, y él sin ningún reproche accedió a cedérmelo.

Por último, con este artículo querría 2 cosas, entre otras:

a) Acercar y dar a conocer este juego a todos aquellos que en su momento le dieron de lado y lo ignoraron. Todas las personas que yo he conocido que decían que no les gustaba el juego era porque tenían prejuicios de él y nunca se habían sentado a jugarlo, pero en cuanto jugaron 5 minutos quedaron convencidos. Es como los niños pequeños cuando dicen que no les gustan las verduras y en realidad nunca las han probado.

b) Cuando vayan a un restaurante Mc Donald's, deténganse en las diversas vitrinas que hay repartidas por las instalaciones y vean cómo encuentran fotos (dibujos) de todos los personajes. Cuando las vean quiero que se acuerden no sólo de mí, sino también del M.C. Kids, del mal trato que recibió y por supuesto de los grandes momentos que han pasado jugando a la NES.



Jote

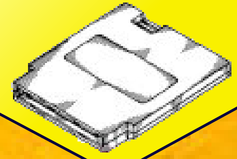
¡2 Megas de Diversión!

The Fantastic Adventures of

DIZZY™



Producto No Licenciado por Nintendo, desarrollado por *Codemasters Software Company* para CAMERICA



Progatonizado por "Dizzy" el héroe de videojuegos #1 del Reino Unido

CAMERICA

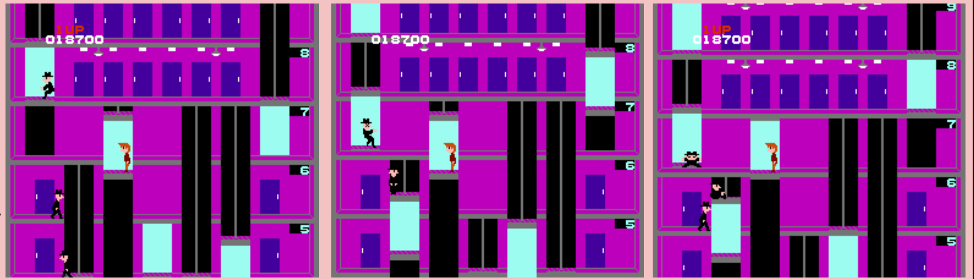
Elevator Action

Aplastados dentro de un Elevador



Este es un error divertido que puedes hacer en lugares como el indicado.

FOTO 1: El sujeto del piso 6 está esperando el elevador para avanzar a la derecha y atacarte. Los sujetos que vamos a aplastar se encuentran en el piso 8, ellos suben al elevador para bajar al piso 7 (y dispararte, sin saber lo que les espera). **FOTO 2**: El truco consiste en que subas al elevador del piso 7, y bajes media pantalla (para que el sujeto del piso 6 no te dé con sus disparos, pero al mismo tiempo lo estés provocando), un elevador se detendrá en el piso 5, y el sujeto del piso 6 no querrá esperar a que suba hasta el piso 6, así que usará el techo como puente para ir hacia tí. **FOTO 3**: Los tipos del piso 8 comenzarán a bajar, al tiempo que el sujeto del piso 6 es aplastado por su necedad, en ese instante, como por arte de magia, también los sujetos de negro (que ya llegaron al piso 7) son aplastados al interior del elevador... ¡sin razón alguna!. Este glitch, como dije, lo puedes repetir en los pisos con estas características.



Super C

El glitch de las Esquinas

Super C es un juego estupendo, pero con una instrucción errónea que permite hacerle varios glitches. Todo lo que debes hacer es tratar de encajarte en las esquinas de cualquier base para obtener resultados varios. Y eso no es todo, ¡en los niveles cenitales también se puede hacer!. Veamos algunos ejemplos:

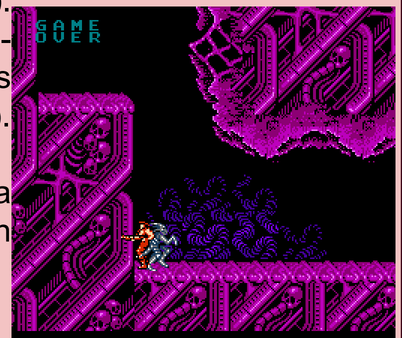


Luego de vencer al primer jefe (el helicóptero), posiciónate más o menos a la altura de donde cae la sombra de la barricada, y antes de que pongan la musiquita final da un salto hacia la esquina derecha. Si lo haces bien tu personaje se quedará caminando en la esquina sin avanzar, y luego de algunos momentos aparecerá en la misión 2, sin haber entrado por la puerta de la base. Nota: si tratas de encajarte cuando el jefe todavía está en pie, entonces perderás una vida. Por cierto, que cuesta mucho trabajo hacerlo, pero de que se puede, se puede.

En la misión 2, trata de llegar al tanque con una arma poderosa, ve a la parte de arriba y elimina al sujeto de verde rápidamente, ahora, trata de acomodarte en alguna de las esquinas superiores antes de que pongan la musiquita, y te trabarás. En segundos estarás en la misión 3 (nótese en la foto que el escenario está oscureciéndose por haber terminado la misión, pero).



En la misión 3 podrás encajarte en el pasto, ahí donde estás pegado al agua... la playa es una base para el CPU. Pégate a la orilla estando dentro del agua, da un salto, y antes de tocar el agua oprime izquierda. Repite el proceso hasta que te vayas encajando en el pasto (foto a la izquierda). Más adelante, cuando te sacude el temblor podrás suicidarte tocando alguna de las esquinas (aquí es más fácil darse cuenta de este glitch, y seguro ya te pasó).



Y este es mi favorito. Antes de llegar al jefe final, trata de encajarte en el último escalón del descenso, de tal modo que quedes como en la foto, ahora no te muevas y ¡los aliens no te tocarán!.
Sigue probando, y te llevarás gratas sorpresas.



Piratería



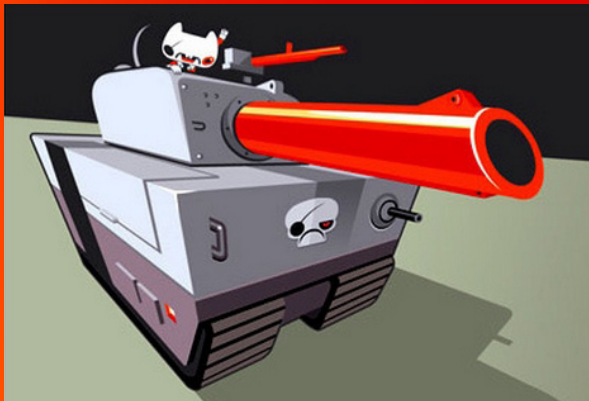
Comenzaré con algunas cifras extraídas del Diario "La Jornada" (México). Pido disculpas por basar este tema principalmente en México, pues es el mercado que más conozco, aunque también ***Piteta*** ha colaborado con algunos datos extras, enriqueciéndolo hasta donde se ha podido.

"*México ocupa el cuarto lugar mundial en la venta de contrabando y piratería (Rusia, China, e Italia en primeros lugares) y el primero en América Latina, lo que sólo en 2006 provocó pérdidas por $1 200 000 000 de dólares a diversas industrias y pone en riesgo la inversión... ilícito que se refleja en ocho de cada 10 películas; siete de cada 10 discos musicales; en* ***65 por ciento del mercado de software****; tres de cada 10 libros...*". Estas cifras son, a mi parecer, conservadoras; pero como en realidad nos interesa saber lo tocante al sistema ***NES***, dejemos de lado la generalidad, para continuar el tema hablando, ahora sí, de la postura de las consolas ***NES*** y ***Famicom*** de cara a los ataques pirata de los *Tigres Asiáticos*.

Guerra contra las Consolas Piratas

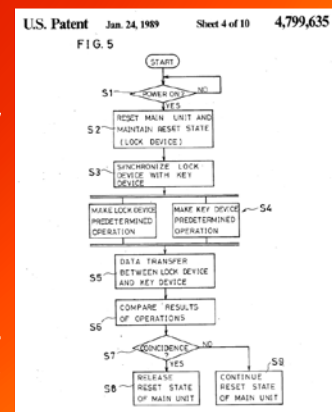
Allá por 1983, sabeedoras de que la consola ***Famicom*** no contaba con una "Protección Regional", las compañías piratas se dedicaron a solo "hackear" juegos originales para que pudieran funcionar en un hardware (mapper) diferente al original. Poniendo varios de estos juegos en un mismo cartucho hicieron sus consolas tan atractivas como la misma ***Famicom***. En Europa, las consolas piratas también eran consolas ***Famicom,*** pero con salida de video ***PAL*** (una vez que la consola ***NES*** desapareció, los piratas continuaron fabricando sus clones, pero con carcasas de consolas más modernas -para hacerlas más atractivas- y con materiales de mala calidad). Con el tiempo, estos equipos terminaron evolucionando, internamente, a lo que hoy se conoce como clónicas ***NOAC*** (***N****intendo* ***O****n* ***A*** ***C****hip*). En el caso de América, brotaron las "Family", que eran clones de ***Famicom***, con puertas para cartuchos de 60 pines, fuesen originales o piratas.





El caso de la consola ***NES*** fue diferente, ya que ***Nintendo***, al ver lo que había pasado con su ***Famicom*** no se quedaría con los brazos cruzados, así que rediseñó internamente esta nueva consola, añadiendo el famoso *Chip Regional* (consistente en un microchip de 4 bits), el cual imposibilitaba el reconocimiento de los cartuchos hackeados -piratas-, cosa que funcionó a medias, ya que las compañías piratas Asiáticas, para entrar en el mercado, no se esforzaron por encontrar un método para saltarse el chip, sino que optaron por copiar el diseño interno de la consola ***Famicom*** (recordemos que no tenía chip) y luego lo metieron en una carcasa similar a la consola ***NES***, haciendo que las placas encajarán en el zócalo de esta misma consola... y a veces ni eso: como gran parte del cartucho de ***NES*** estaba vacío, tenían sitio de sobra para meter un adaptador de 60 a 72 pines, vulnerando por completo la artillería del mismo. En el caso del procesador ***NES*** Europeo había un pequeño problema: era algo más lento que el Americano (1.66Mhz contra 1.79Mhz), con lo que ciertos juegos originales no funcionaron adecuadamente, así que algunos de esos juegos exclusivos nunca fueron pirateados (Asterix, por ejemplo).

Para el sistema ***NES*** hubo 3 tipos diferentes de Chips Regionales (uno para EEUU y dos para Europa), lo cual, como dije, no fue mayor obstáculo para que algunos productores sin licencia comercializaran <u>sus propios juegos</u> (***Tengen, Codemasters, Colordreams, Sachen, Caltron, Myriad, Wisdom Tree***, etc.), ojo, no confundirlos con aquellos que hemos llamado "hackers / piratas", quienes solo copiaban el material original (aquel que tenía derechos de autor).

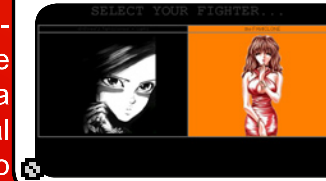


En ese entonces la consola ***NES*** estaba amparada por una patente: no es que eso fuera una garantía fidedigna contra el plagio, pero al menos espantaba algunas moscas. Hoy en día, la patente de la consola ha expirado, y siendo que la arquitectura de la misma estuvo a la vista de miradas curiosas, la avalancha de consolas clónicas no se ha hecho esperar, con valores agregados como: periféricos ergonómicos y/o inalámbricos, la inclusión de al menos un cartucho multijuegos, entre otros. Veamos pues, algunos ejemplos de ello para creerlo.

Clones (Clones)

Según la página *the FAMICLON*, hay alrededor de 279 consolas que imitan a la fabulosa consola ***NES***, sin embargo, nueve de cada diez pueden ser prescindibles, quedando pocas con detalles a resaltar. Hemos tomado 4 líneas de estas consolas para exponerlas a continuación.





Si te interesa el tema de las consolas piratas, te podrían interesar estos dos sitios dedicados a clónicas de Nintendo:

NESFAMI:

http://www.nesfami.com.ar/articulos/articulos/fcguide.html

the FAMICLON:

http://famiclone.emucamp.com/indexxx.html



Family: No es el nombre dado al sistema ***NES*** en Argentina. El ***Family***, astutamente llamado de ese modo como alusión al ***Famicom*** (***Family Computer***), fue una de las primeras consolas en comercializarse simultáneamente con la de ***Nintendo***. El gancho de este sistema fue que el *bundle pack* incluía (al menos) un cartucho pirata multijuegos. Tomando en cuenta el costo entre el original y este sistema, así como el costo de los cartuchos, todo se reducía a una decisión de aritmética. Su precio era de 4 a 5 veces más económico que una consola ***NES*** (y gratis él o los cartuchos multijuegos). Me olvidaba: el pirata o estraperlario (para que no se oiga tan feo) era el modelador de los *bundles*, ya fuera que incluyera un solo mando, o dos, varios juegos o un multijuego. Ciertamente los accesorios de Nintendo eran compatibles con el ***Family***, pero no recíprocamente. Al final del día, "***Family***" fue el nombre genérico para múltiples clónicas que soportaban cartuchos piratas de ***Famicom***.



NASAS y Creations: Variantes de ***NES***, pero a semejanza de esta en forma. Se dice que han sido las mejores consolas piratas de ***NES***; su robustez, su excelente compatibilidad con el software Japonés y Americano, y con cassettes piratas y originales, las hace por demás atractivas. Para los conocedores, estas consolas iban más allá del ***Nintendo Entertainment System***. Fuera de sitios de subastas en internet es raro verlas en tianguis, rastros, y otros mercados informales, siendo toda una leyenda en los anales "pirata".

Controles y Consolas *Plug and Play*: Aunque de estos hay una gran variedad, no podríamos tomarlos como consolas propiamente, aunque su arquitectura AIO (All In One) permite la gestión e interacción como si se tratase de una consola. Suelen ser buenas inversiones por sus múltiples juegos, su versatilidad, y por no ser caros; conectas el cable rojo, el blanco, sintonizas el televisor y a jugar. Entre estos resalta el ***Namco TV Games***, que incluye 5 juegos: Pac Man, Galaxian, Dig Dug, Rally-X y Bosconian; también hay variantes dentro de este modelo, pero siempre con Pacman : /. Lo dije: algunas no figuran como "piratas", pero sí como clónicas, híbridas o como resultado de terceras canibaleadas. Algunos otos modelos de consola con juegos en memoria tienen además del conector de 72 pines uno interno de 60 pines interconstruído (donde se alojan los juegos), su aspecto exterior es similar al de una consola ***NES***, aunque más pequeña y ligera.





GENERATION NEX: En 2005, ***Messiah Entertainment Inc.*** lanza esta consola que conserva gran parte del diseño del (sistema) ***NES***. Su costo es de 60 USD, y es compatible con los cartuchos de 60 y 72 pines. El control ha sido rediseñado ergonómicamente, además de que en la página de la productora se pueden adquirir varios periféricos a semejanza del ***Advantage***, ***NES Max***, etcétera, no obstante, a la hora de la verdad, esta consola (que prometía mucho) ha resultado ser una simple clónica ***NOAC***, con los mismos problemas de compatibilidad que estas (***Castlevania 3*** no funciona). Aunque con los extras que he mencionado, me temo que no merece tu dinero.

Hay algunas otras consolas que no he contemplado, como las ***Game & Watch Reloaded***, que si bien no copian la arquitectura de la consola ***NES***, plagian personajes, estilos de juego, gráficos, etc. (software de ***NES***), en desastrosas (pero no por ello llamativas) conversiones, cuyo precio no es malo... hasta que las conoces (+/- 10 USD).

Así como hay consolas "piratas" que valen la pena, así hay otras donde echando un vistazo al interior se puede ver la mala calidad: componentes *vintage*, arreglos hechizo, soldaduras a punto de caer, entre otros.

Esto aún no termina, porque falta ocuparnos del complemento de estas Consolas Piratas: ***Los Cartuchos Piratas.***

Continuará...

Fabrica: **Capcom**
Año: **1987**
Género: **Aventuras**
Jugadores: **1**
Recomendado por: Tygrus



Tiger Road



Mucha gente recuerda a Capcom por sagas como Megaman, Street Fighter, y Final Fight, pero a la par de estos rudos legados hubo un juego de la antigua China llamado Tiger Road.

En este juego tomamos el rol de un Monje Shaolín-sube-escalones-de-prisa, en un intento de rescate de los hijos del Emperador. La escenografía es Oriental-Imperialista, con pagodas, etc, etc, etc; fuera de lo bonito del juego, hay un trasfondo muy profundo en su significado, que en otro momento comentaré. Por las imágenes introductorias apreciamos el drama del secuestro y el asesinato de la Guardia Imperial, acto seguido, nuestro monje sale al rescate (nótese cuando su maestro le da el manto sagrado, y donde se lo guarda).

El juego, aunque corto, puedo decir que es INTENSO. Al inicio podemos elegir entre cuatro misiones; cada una de ellas tiene dos fases, con un jefe por fase... ¡y qué jefes!: hay desde un entrenador de halcones, hasta fallidos experimentos de laboratorio y criaturas mágicas, a los que los programadores no tuvieron miedo de hacerlos casi invencibles. Los soniditos se hacen querendones, no obstante lo explicativo de los diálogos que se despliegan. La versión Japonesa (Tora-he no Michi) cuenta con algunas voces adicionales, como el grito del personaje, pero aviso, en MAME 0.79 (o menores imagino) presenta un glitch en la última misión que hace que el juego se congele.



NO TE CONFIES DE LOS JEFES, PUEDEN IMPONER RESPETO, PERO CRÉELO: NO LO DARÁN

Al terminar un nivel volvemos con el viejo maestro, quien nos pondrá una prueba (algo difícil), si la superamos nos recompensa ya sea con contenedores extra de energía o con el supremo poder de Tigre, siendo este un plus más que excelente.

A mi me ha gustado la gran variedad de enemigos que habitan en este juego: espadachines, hombres que se inflan, arañas, calaveras, zombies, dragones, gigantes, y todo tipo de criaturas (como ese brujo-vampiro-zombie que si apenas te toca te chupa TODA la sangre).



NI AÚN LAS TEMIBLES NAUYACAS RIVALIZAN CONTRA EL PODER DEL TIGRE

El control es algo extraño, o mejor dicho el salto, con un chusco izuip! al que te acostumbras en breve.

Aunque se puede elegir la misión final (la que está más a la derecha) recomiendo que comiéncen desde la misión 1 para no perder detalle, de verdad que lo vale. Hay algunos escenarios donde nuestro héroe saca la manta mágica de su axila y puede volar, eso le da más variedad al juego, además de que al llegar a la misión final puedes ir por los cuartos a tu libre albedrío, donde los jefes vendrán por la revancha en nuevos escenarios, casi siempre con trampas.



SOLO MANTENIÉNDOTE ATENTO AL ENTORNO PODRÁS ESCAPAR DE LOS ZOMBIES

Sobre armas son en realidad tres: un hacha giratoria, una lanza, y una de "látigo de balero". Estas armas se pueden incrementar tomando el POW y los libritos.

El juego fue trasladado a consolas, aunque yo solo jugué la versión de "Turbografix", con gráficos achicados, y no tan buena como esta.

TIP 1: No tomes las peritas invertidas color ambar, ya que te quitan vida, son mejores las azules, y mucho mejores las rojas (llenan toda tu energía). La lanza no es muy útil, procura evitarla. El látigo me parece mejor.

TIP 2: Antes de entrar con el Brujo-Vampiro de la misión 2, verás una cápsula y un contenedor de premios... vé por la cápsula, que ¡el techo te aplasta si vas por el premio!.

No lo pienses tanto, enjuga la lágrima de la nostalgia y libera endorfina con este gran desconocido de CAPCOM.

L@s Lok@s de la NES



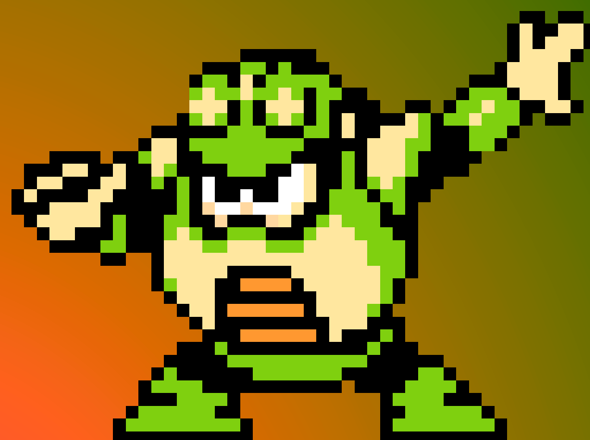
10

SUPER MARIO BROS

¿Cómo consigues hacer esto?



Pista: Da lo mismo si estas en grande que en chiquito.

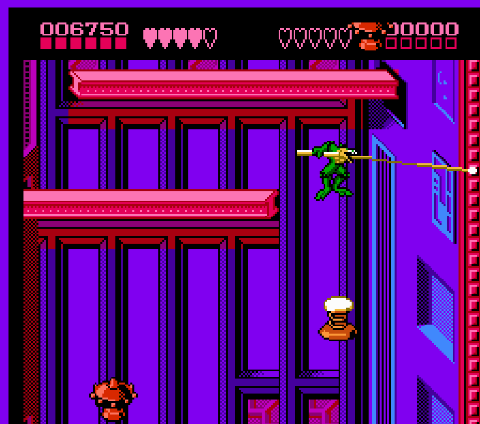


11

BATTLETOADS

¿Cómo haces que Rash saque la lengua en esta parte del juego?

Pista: Se supone que no hay mosquitos cerca... pero eso podría darte la pista.



12

SUPER C

¿Cómo haces que este cañón se mantenga guardado?

Ahora no hay pistas, pero mira la sección ***1492*** para otros glitches de este mismo juego.



Seguimos diseccionando nuestros juegos haciendo cosas inusuales en ellos.

Espero no se te dificulten estas preguntas, y recuerda que las respuestas las podrás leer en el siguiente número.

Busca al final las respuestas a las preguntas del número anterior.



Diario de un pirata

NOTA: Este no pretende ser un documento oficial que hable de las verdades y las mentiras de la piratería. Son, en resumidas cuentas, las notas de un "pirata": siete puntos de vista en siete días, revestidos de una mala experiencia.

Día 1. Viendo por la calle tantas cosas piratas, y recordando un sinsabor por comprar un cartucho pirata, quise escribir este diario; ¿la razón?... ópticas mal enfocadas sobre lo que es un pirata... ¡que hasta cualquiera de nosotros viene siendo uno de ellos!; y lo digo no porque sea presa del orgullo ofendido, sino porque soy enemigo declarado de la desinformación y la ignorancia.



Ser pirata implica: ~~inteligencia~~ **lucro**. Es por tanto, medianamente visible, que una persona que pone sus talentos a la creación de "algo" no es un pirata, porque, increíblemente, suele confundirse al pirata con este tipo de personas. La versión sin licencia de ***Aladdin*** es la prueba fehaciente de que un producto "pirata" puede ser mejor que uno original, aunque se trate de una copia de ***Super Nintendo***. ***Grand Theftendo*** es otro ejemplo clave: interesante para los dueños de la licencia, pero sin ningún derecho a que ***Brian Provinciano*** (el desarrollador) lucre con él, aún y cuando el título siga en el horno.

grand theftendo

Día 2. Una simple y llana pregunta: ¿un juego sin licencia es un juego pirata? (***Tetris*** de ***Tengen*** por ejemplo)... yo considero que no.

Un juego que compite contra otro juego (por muy similar que sea en temática) debería tener lo que llamamos "una sana competencia", sin que uno de ellos quede en ventaja por ser desarrollado por el fabricante de la consola (aunque ni el juego haya sido creado por ellos)... bien, pues a mi parecer, se ha sido injusto con algunas compañías, talentos, y pioneros de muchos videojuegos; claro, si no puedes vencerlos en tu propio terreno o le temes a la citada (y utópica) "sana competencia", será mejor que les llamemos "piratas".

Hay hackeadores de roms (les llamaré *hackers* porque alteran un software, no porque sean –propiamente- *hackers*) cuya labor principal es perfeccionar mucho de lo ya hecho, precisamente por tener cuestionamientos del tipo ¿que pasaría si agrego nuevos personajes, nuevos escenarios y retoco esto de aquí? (alguien debe decirle al mundo, que los Japoneses, potencia mundial número uno en tecnología, basan muchas de sus invenciones en pi-ra-te-ría)... lamentablemente para esta gente no hay condescendencias de ningún tipo: para la ley son o no son piratas; la palabra "fans" solo figura en el diccionario de lo inexistente, quedando hundidos por el esquema, cual viles morlocks (como amablemente se lo hicieron saber a Brian), cuando solo buscaban llevar más allá de sus fronteras estos desarrollos, sin pensar -nunca- en beneficiarse con ello.

Piratas espaciales



He pensado que Samus Aaran es una representación subliminal de Nintendo contra el plagio: en las Colonias Extraterrestres, solo una caza-recompensas puede combatir a estos amiguitos, que aunque no lo parezca, son piratas espaciales.

Día 3. **Mercadotecnia**, bendita palabra que esta en boga hoy en día para designar al demonio oculto e imbatible que poseé al consumismo. Creamos expectativa, y ese parece ser el eje de partida de todo producto para que pueda o no ser aceptado, y mientras tanto su precio se eleva, para que, simultáneamente, como agitado por todo ese esplendor surjan mercados como este de acá ---------------->



En países como China y la Ex-Unión Soviética, se dice es común ver mercados de este tipo; lugares donde va a parar mucho del software que el "hacker" retoca; la Mercadotecnia pasa así a un plano desconocido (donde ya no es importante), porque el precio y la "innovación" (de juegos como ***Mortal Kombat 3 Turbo***) son los que terminan por prostituir el mercado de nuestra predilección, convirtiéndolo en un caótico *Mercado de Consumo*.

Día 4. No todo lo que se dice que es pirata, lo es realmente. El inconveniente es no saber donde está el punto de equilibrio: supongamos que un hombre vende videojuegos piratas, luego entonces está afectando 100% al comercio formal, pero esta combatiendo en un MINIMO PORCENTAJE el desempleo (hablo de países tercer mundistas, y potencias emergentes), pero si ese comportamiento se mantiene (como dicen los economistas: *cæteris páribus*) con el tiempo no habría ni videojuegos ni dinero, solo un colapso por ir constriñiendo la espiral de compra-venta, aunque con la evidencia de los importantísimos datos generados, y sobradamente suficientes que hasta a un estadista le daría dolor de cabeza, pero en base a los cuales debería hacerse la información. Esto NO ES ASÍ.

Día 5. <<yo no vendo piratería>>, pero compro productos a precio casi regalado, o de algún modo me descargo uno que otro material de internet... pero vamos, de ahí a que hagamos del conjunto de estereotipos que gobiernan el mundo (hablando de piratería) un "obtener beneficio" pues falta un buen trecho; tenemos entonces, que la falsa imagen que nos han dado de la piratería es el miasma que empaña el cristal del buen juicio, y ESO también debería -al menos- corregirse, amén de que juegos que nunca vimos sean el gancho para que compremos, por curiosidad algunas veces, lo que las compañías no se atrevieron a producir por no ser costeable (como esas extrañas secuelas de ***Contra***).

Tampoco pretendo tapar el sol con un dedo: la piratería tiene su lado insoslayable; y aunque sus sucias mañas son, por muchos, bien sabidas, resumiré en un corolario final algunos consejos a tomar. Mi postura no es pro-piratería, solo busco argumentos más objetivos que la definan y le den dimensionamiento, más allá de aquellos que esgrimen quienes obtienen ganancias por vender material original, de lo que hablaré más a detalle, junto con otro *caso de estudio*... ***Megaman III***.



No lo soñaste amigo Grant: es una regla que el pirata es y seguirá siendo un fantasma. Hasta tu progenitora (Konami) se atrevió a llamarte "desagradable" (Da Nasty)



DÍA 6. Es más que evidente que quienes están en contra de la piratería son quienes se están viendo afectados por esta, aunque pocas veces muestran el ingenio de estos para mejorar sus propios productos; por tanto, ¿La piratería es buena o mala?.

Pienso que es… buena; pero la piratería desmedida, la que no respeta edades (niños comprando juegos con contenido sexual, por ejemplo), acarrea enormes costos subterráneos: culturales, sociales; precios impositivos en un mercado al que día a día le salen más colmillos, cadenas de distribución cortadas, y forzadas a reducirse… y digo que la piratería es buena, por que así, y solo así, las empresas comprometidas en fabricar bienes de calidad pueden hacer productos que sean realmente competitivos, a precios justos (que, no niego se ajusten a la competencia, aunque no con el mismo factor de aceleración). *Véase la sección **ConstruccioNES** de este número.*



Hay casos donde los programadores hablan de que "hubieran querido ponerle algo más a sus juegos, pero por el *tiempo* no fue posible"... ¿tiempo?, ¡esa palabra significa muchas cosas para mí!: ***Keiji Inafune*** habla de que CAPCOM lo forzó a dejar ***Megaman III*** así como estaba... con todo y un *Rush Marine* que sirve para dos cosas. El prescindir de estos detalles o no pulir otros más, hace que uno sienta deseos de buscar los trabajos beta, piratas, o hack de esta gente, por sencillas razones de "tiempo", porque hasta nuestro bolsillo se siente traicionado; disparando así uno de los círculos viciosos de la piratería.

DÍA 7. Lamentablemente, el mercado pirata se plaga de rémoras, que resultan ser lo verdaderamente peligroso y escabroso del asunto (hablo de crimen organizado), acelerando la pérdida de valor de un producto, y poniendo en peligro la seguridad de nosotros como consumidores. Así pues, es posible que la piratería precipite toda una economía (digo es posible, porque no cuento con los elementos suficientes como para afirmarlo), pero algo, muy dentro de su óptica, delata que lo derecho también tiene algo chueco. No me gusta decir lo que la gente debe o no debe hacer, pero si procuro, para mí mismo, concientizarme y conocer los argumentos antes de elegir comprar algún producto que (para qué me engaño) se nota a leguas cuando es pirata. Se avecinan tiempos de cambio, y que mejor que pensar en aquellos modelos de comercialización que serán más equitativos y justos, tanto para los productores como para los consumidores, piratas y licenciados.

Otra vez me puse a soñar.

COROLARIO

Si después de todo esto, sigues teniendo la pretensión de comprar piratería, considera lo siguiente:

- Nunca vayas solo, siempre procura ir acompañado, y sin intención de hacer grandes inversiones (los juegos originales en su tercera edad suelen ser las mejores compras).

- No te muestres impaciente: el pirata es como un polígrafo andante, por tanto, se astuto y haz preguntas como "cuanto cuesta este juego del muñequito con un martillo" (si dices el nombre es probable que piensen que pagarías más por el).

- Pregunta SOLO por aquello que te interese, y mira antes de preguntar. Muchas preguntas pueden confirmarle al vendedor de piratería que llevas dinero, y no dudaría en estafarte.

- Desconfía: Quizás es mi delirio de persecución, pero la desconfianza es un filtro efectivo y agudo contra lo bueno y lo pirata.

- Recuerda que la Piratería, más que afectar al comercio formal, afecta la economía en su conjunto: el dinero que tú no proporcionas al medio no podrá circular, congestionando el mercado en un curvo cuello de botella, hasta que a tí mismo llegue este congestionamiento.



Area 404

Juego No Encontrado

Por: Jote

Doraemon - Giga Zombie no Gyakushuu

Quienes han mirado, reído y disfrutado del anime japonés de Doraemon, es bueno hacerles saber que para NES hubo un par de conversiones de este azuloso gato cósmico. Aunque el mejor es el del estilo RPG: **Doraemon - Giga Zombie no Gyakushuu.**



Este juego, como muchos supondrán o adivinarán por la sección, no se vió fuera de Japón, así que se los platico.



Pese a que estos juegos sólo salieron en Japón, un grupo de hackers traductores (WakdHacks) sacó el parche al inglés para el juego RPG. Todo empieza cuando Giga Zombie, el rey de la "antimuerte", comienza a resucitar a otros reyes ya fallecidos para adquirir todo el poder de ellos, con la intención de dominar el mundo. Doraemon y su pandilla emprenden un viaje en la máquina del tiempo para intentar detener sus planes. Sin embargo, Giga Zombie se entera de que le quieren detener y remueve y retuerce todo el tiempo y el espacio, lo que hace que Doraemon se separe de sus amigos.

Doraemon tiene la suerte de poder regresar al pueblo. Ahora es tarea de él el salvar a sus amigos y terminar con Giga Zombie.

Ahora os comentaré algunos detalles sobre el juego:

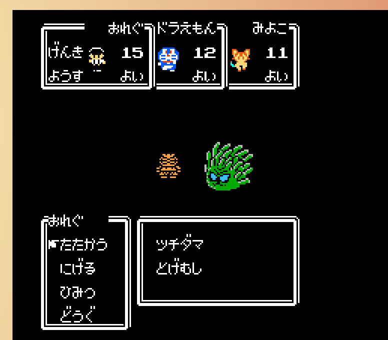
- Hay algunos ítems/hechizos en el juego que se corresponden con los inventos que Doraemon saca de su bolsillo mágico en la serie de animación: la Máquina del Tiempo; la Puerta Mágica; cañón/pistola de aire (Air Gun). Debido a que el juego no muestra dibujos de los ítems/hechizos es más difícil hacer pronósticos de otros inventos.



- Es posible terminar el juego en menos que canta un gallo. Sí, es cierto. Para ello comienza el juego, y cuando estéis tú y Doraemon en la habitación, espera a que te pregunte si puedes ayudarle a encontrar a su pandilla. Respóndele que no. Entonces te lo pedirá por favor; vuelve a decirle que no. Repite este proceso de negación un par de veces más y Doraemon se pondrá muy triste y se irá. ¡Sin tu ayuda no puede hacer nada y todo habrá acabado!.

- Hay un hechizo que se llama "Zapper". ¿Os suena ese nombre?. Sí, es el de la pistola de la NES (la oficial de Nintendo). No sabemos si originalmente tenía ese nombre o si fueron los traductores los que acordaron llamarlo así, pero parece difícil que sea una mera casualidad, ¿no creéis?

- Existe un ítem, la flauta, que nadie al día de hoy ha podido averiguar para qué sirve. Este misterioso objeto lo obtendremos en la Torre de Kuroman, y quedará en nuestro inventario formando parte de la intriga, a esperas de que algún día su misterio pueda ser desvelado.



Apuesto a que Doraemon tiene más pokémones que cualquier otro entrenador

Como la mayor parte de los RPG´s, este es un juego con trama bien delineada, y donde ocasionalmente te harás mancuerna con tus amigos para los duelos.

Ideal si te gusta el anime, ideal si lo tuyo es el RPG. Vale la pena ayudar, por una vez en la vida, al gato cósmico.

NES FOUR SCORE





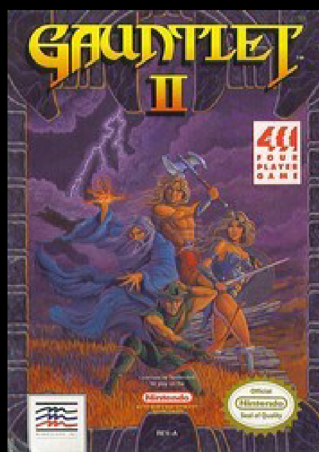
El dispositivo que duplica la
Diversión de tu
Nintendo Entertainmente System...
¡¡ 4 Jugadores simultáneos !!





Estos son algunos títulos que podrás jugar con tu

NES FOUR SCORE:



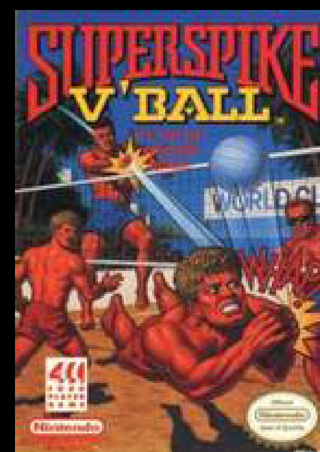
Gauntlet II



Kings of The Beach



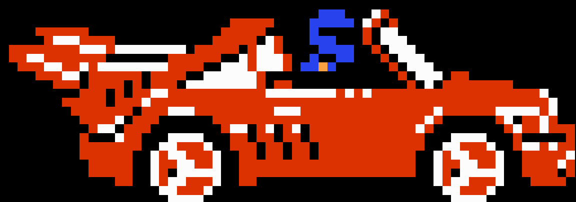
A nightmare on Elm Street



Super Spike V´Ball

Para tu Nintendo Entertainment System

Acaba con...



NARC

Compañía: Acclaim

Año: 1989

Jugadores: 1 ó 2

Tipo de ju... n´Gun

For... artucho

...**ación**: 6

Autor: Tygrus

NO ONE HAD THE GUTS ...UNTIL NOW!





"Nadie había tenido las agallas... ¡hasta ahora!".

Con seguridad esta frase no te es familiar, a menos que conozcas o hayas oído hablar de NARC, un juego que en mi opinión es el más violento que se hizo para la consola NES.

Tú eres el agente Max Force 357, tu colega es el agente Hitman 999, y juntos tienen una misión: terminar con el imperio de narcotráfico y terror de Mr. Big y toda su legión de psicópatas y asesinos, en esta "aventura" de violencia a más no poder.

NARC

"Este título fue diseñado por Eugene Jarvis, la mente detrás de otros éxitos de Williams tales como Robotron y Defender, y sirvió para incursionar nuevamente en la industria de las máquinas traga-monedas. NARC fue el primer juego de Arcade en usar un procesador de 32-bits, el TI 34010". Fuente: MAME History File.

Este título fue programado por RARE LTD (quien por ese entonces no era muy conocido), y con la licencia de **Williams Electronic Games** fue traído a América por **Acclaim Entertainment Inc.**, en una recreativa que dejaba por los suelos lo habido hasta entonces. A Europa nunca llegó.

ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC.
PRESENTS

NARC®.

®© 1989 WILLIAMS ELECTRONICS
GAMES, INC.

ALL RIGHTS RESERVED

LICENSED FROM WILLIAMS
ELECTRONICS GAMES, INC.

FOR USE ON THE NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

PROGRAMMED BY RARE LTD
© 1989 RARE COIN-IT, INC.

LICENSED BY
NINTENDO OF AMERICA INC.

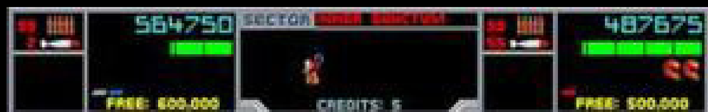
ALL RIGHTS CONTROLLED BY
ACCLAIM THROUGHOUT THE WORLD

FICHA TECNICA DE LA PLACA ARCADE DE NARC

CPU Principal: TMS34010 @ 6 Mhz

CPU de Sonido: 2 x M6809 @ 2 Mhz

Chip de Sonido: YM2151 @ 3.57958 MHz, HC55516, 2 x DAC





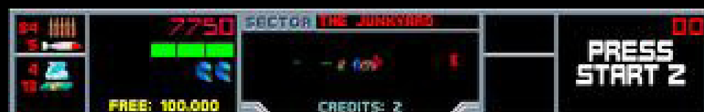


K.R.A.K. Significa... muerte y Mr. Big. Hora de poner las cosas en claro

Si tú fuiste de los que tuvieron la oportunidad de verlo o jugarlo en las salas recreativas, recordarás lo sangriento que lucía. Pese al mensaje de "lucha contra las drogas" el título se mostraba (a juicio de muchos) soez y excesivamente violento (era el año de 1988). La digitalización de los personajes y de las voces, las imágenes que proyectaba el narcmóvil, el movimiento de los enemigos y los transportes (entre otros) dieron a la propuesta un realismo y magnificencia nunca antes vistos, en un juego sin mesura. Los puntos fuertes eran un sonido increíble, como para alucinar por días enteros, voces idénticas a las reales (entre ellas "don´t shoot" y "we got it"), y por supuesto, gráficos último modelo.

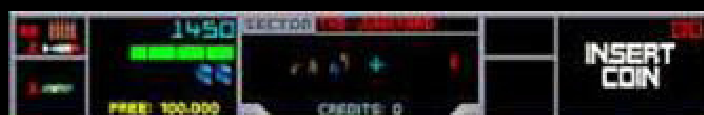


Aunado a ello, considero que debió haberse prohibido para los más jóvenes: NARC no era un cuento de policías y ladrones, era una guerra trazada (y bien delineada) entre el crimen y la justicia (y sin el juez Dred esto era la locura) donde la sangre, los ardientes cuerpos mutilados, las escenas eróticas (a la entrada de una tienda puede leerse "Libros XXX para adultos" y en otra "Videos XXX" adornada con el poster de una exuberante chica semidesnuda), y los mensajes del bajo mundo (que nada tenían de subliminal), estaban por todas partes, dando en su conjunto un juego mature con todos sus bemoles y sostenidos.





9 contra 1: esto empieza a ponerse interesante

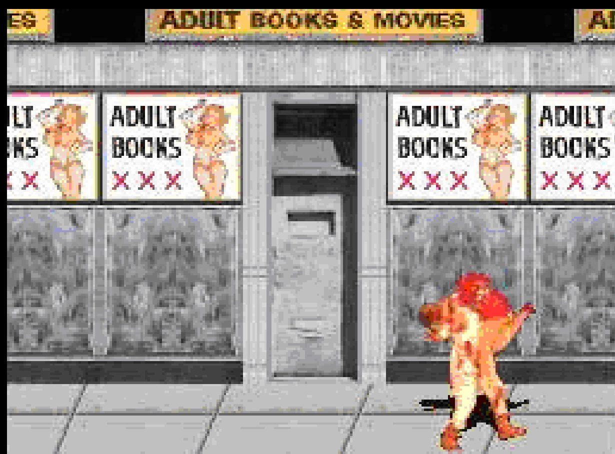




Alguien pidio un viaje en cohete?

En NARC, la ciudad es un campo de guerra, plagado de mentes retorcidas y desquiciadas, pero eso sí, bien organizadas; cuando nos encontramos una patrulla de estos mal vivientes es seguro que habrá destrucción masiva, gritos por aquí y por allá y mucho más...; por lo tanto, quemar un buen cartucho abriendo fuego contra toda esta escoria es menester, aún y cuando sea prioridad el arrestarlos (ni quien se acuerde de eso cuando las balas y explosiones silban en derredor).

Por otro lado, hay ciertas palabras utilizadas como: muerte, krak, y la oración "hora de la cosecha... a disfrutar", las cuales transmiten un mensaje no apto para menores (aunque complementen el juego de manera perfecta).



Es NARC en sí un juego que no esconde nada en las entrañas, por el contrario, muestra a la perfección una sub-realidad.

En la versión de NES se hicieron cambios importantes. El salpicón de sangre en la palabra NARC durante la presentación quedó suprimido, y la sangre en general quedo censurada (aunque por ahí podrás ver una que otra gota camuflajeada), de igual modo se quitaron las imágenes "sugerentes" (no es que fuera ofensivo ver a una señorita en una esquina, pero los más chicos preguntaban qué hacía ahí), luego de eso, se omitieron las palabras pesadas (para Nintendo desde luego). Por la paleta pobre de colores los escenarios pasaron a ser brillantes, restando realismo, aún y cuando se manejaron de manera correcta (pudo ser peor, de verdad).

Hubo detalles que facilitaron el juego: Bevon Face solo se hace acompañar de su dinamita y es lento, mientras que en el juego Arcade saca a la luz su ametralladora y es más veloz, asimismo, el Dr. Spike Rush no usa el salto para lanzar jeringas por aire, lo que lo hacía muy peligroso. Para cerrar este párrafo quiero contarles un detalle que a mi parecer debió respetarse: cuando estalla el narcmóvil o te atropellan, pierdes bastante energía/sangre al salir (literalmente) disparado por los aires, este detalle para la versión de NES solo se tradujo en un salto pequeñito sin mucha forma.

He aquí una probada en ambos títulos, compara los mensajes, y todo lo que se alcance a ver:

ARCADIA









NES





REALIZANDO EL TRABAJO DE UN NARC

El juego es un Run ´n´ Gun en ¾ de vista aérea, tú controlas a un oficial (NARC) a través de escenarios urbanos y de una que otra zona echada a perder (por la putrefacción) en afinidad a los malhechores que han hecho de ella (o por lo menos de unas cuantas áreas importantes) una zona de guerra y tierra de nadie, la finalidad: destronar al jefe de la Organización KWAK, la piedra angular en el tráfico de drogas y terrorismo.

Para tu misión cuentas en un brazo con una ametralladora uzi, y en la otra con un lanza cohetes, además de que vas protegido por un útil chaleco contra impactos, y un casco de motociclista (undercover cop supongo), pero cuidado, que no se trata de dispararle a todos los que veas, deberás arrestar a algunos cuantos de estos sujetos si quieres salir airoso y triunfante (si no lo crees mira el apartado especial sobre el puntaje).

Como decía, tu misión en concreto consiste en hacer mella a la Organización más grande del mundo en narcotráfico y terrorismo, compuesta por gángsteres, adictos, traficantes, payasos, entre otros, y dirigida por Mr. Big; desde luego que no quedan exentos otros personajes como lo son los perros, y las abejas mutantes. Además de ello, algunos criminales tienen sus propios medios de ataque, como pueden ser el helicóptero o el Cadillac, y qué decir de la veloz silla de ruedas de Mr. Big.

Un detalle a tomar en consideración es que para abrirte camino hacia otros niveles deberás recolectar las respectivas cartas de ingreso, estas las obtienes al derrotar a algún miembro de esta bien ponderada élite, y como muchos de ellos se parecen no hay más remedio que abrir fuego contra todos. Los colores de dichas cartas pueden ser azul, verde, rojo, plata, u oro, y en el panel de entrada, o de salida mejor dicho, te indicarán el color de la carta que necesitas.

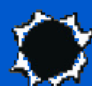
Aunque en este juego no habrá jefes de nivel (a excepción del último), deberás emplear bien tu armamento y racionarlo para los enemigos que resulten más molestos, como los perros o los payasos, cuida de no quedarte sin municiones porque serás presa fácil de las garras del vicio.

Para cumplir tu objetivo puede unirse a ti un segundo jugador en cualquier parte del juego, y juntos tratar de llegar a la mente maestra del mismo. Si bien el juego se facilita en modo de dos jugadores también los premios y recompensas habrá que dividirlos.

Ahora sí, a recorrer las calles, arrestar a todo aquel que lo merezca, y a abrirte paso en contra del Gran Señor, y recuerda "DI NO A LAS DROGAS" (y nada de delinquir).



AUDIOCASSETTE



Este juego no salió en España, no obstante, Erbe patrocinó (en ese mismo país) un Audiocassette de la versión de ZX Spectrum.



Fuente: Moby Games.

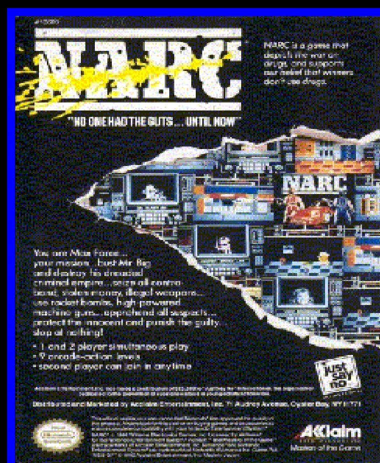
CARATULAS



CAJA

Como era de esperarse: la mancha roja se hizo amarilla.

Esta presentación de letras perforadas por balas es hoy en día cliché de cintas y logos.



REVERSO CAJA

Uno de los reversos de caja que más me han gustado; el efecto de una hoja rasgada para dejarnos ver la cruda realidad de las calles KWAK.



MANUAL

El color negro es el predominante en todos los empaques del juego, incluido el manual; nada más ad-hoc para un efecto mortuorio.



CARTUCHO

Aunque por estos años no estaba de moda el pintar las carcasas de los cartuchos, con seguridad hoy en día veríamos un cartucho negro (o rojo).

N.O.
ACCESO LIMITADO

Spencer Williams,
Presidente
Oposición de Narcóticos
Washington DC
17 de enero de 1997

Para: Max Force y Hitman
Oficiales de Narcóticos,
Cuerpo 1

RE: PROYECTO NARC

Estimados señores,

Como es de ustedes sabido, nuestra posición en la guerra contra las drogas se ha tornado peor. Mucho peor.

La N.O. (Oficina de Oposición de Narcóticos) ha identificado varios grupos de bien conocidos detractores de la salud pública.

Distribuidores, vendedores, gángsteres, drogadictos –incluso payasos sicóticos-, todos ellos están afuera haciendo de las suyas.

Pareciera ser que se les provee armamento de manera ilimitada.

Los reportes gubernamentales nos instan a creer que dichas operaciones están financiadas y dirigidas por un "Gran Señor" –quien, en apariencia, apadrina la mayor organización terrorista y de tráfico de drogas a nivel mundial.

Podríamos tomar acciones permitiendo la intervención de la milicia, pero esto sería como entregar nuestra bandera al enemigo al quedarnos al descubierto.

Necesitamos actuar secretamente, y esa es la razón por la cual ustedes dos han sido elegidos para ir ahí, y ser la cuña que abra paso a la operación.

Cubrirán bastante territorio. ¡La gente del "Gran Señor" está en todos lados!, lo que es más, no solo tendrán que pelear en la calle. También se las verán con esta escoria en sus propios laboratorios subterráneos de estupefacientes (mientras más de este veneno destruyan mejor), en la superficie en lugares de clase alta, y en hoteles de primera categoría.

Los proveeremos con una ametralladora y los misiles que puedan llevar. Aunque probablemente se les agotarán rápidamente, así que utilicen las provisiones que obtengan de su recorrido por esos lugares.

Y hablando de la calle, decomisen todo lo que puedan. Dinero... contrabando... aún tarjetas magnéticas –ellas les abrirán muchas puertas.

Manténganse en contacto con nosotros vía su unidad de escaneo móvil. Les iremos informando de los últimos reportes que tengamos, así como de las prioridades de sus asignaciones.

N.O. y el país entero contamos con ustedes. Buena suerte.

Spencer Williams

Spencer Williams
Presidente de N.O.

LOS NARCOTRAFICANTES

Algunos nombres aplican en plural por ser juegos de palabras, aunque hable de ellos en singular. Las fotos pertenecen al juego Arcade (la similitud con el juego de NES es casi la misma).

Entre las diferencias en cuanto a personajes esta el detalle que comenté sobre Bevon Face: solo usa dinamitas, nunca usa su ametralladora. De igual modo, el Dr. Spike Rush no salta, así que no es tan peligroso. Aún con estas dos ventajas, el juego es más generoso que la versión de Arcade, al menos podemos sacarle más provecho a la energía, pero para ello, mejor conozcamos las *bios* de la escoria.

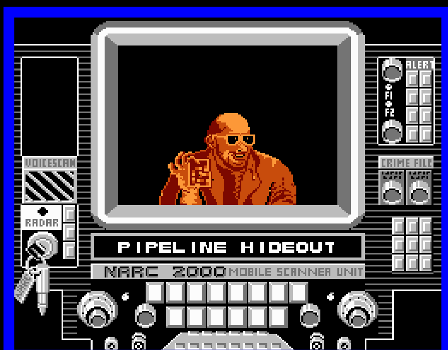


DR. SPIKE RUSH

Conocido como: Dr. Spike Rush (Espina Veloz).
Otros Alias: Hipodérmico.
Actividad: Químico y extorsionador.
¿Se puede arrestar?: SI.

Alto, gafas oscuras, ropaje negro, de andar tranquilo... él te atacará con jeringas hipodérmicas de su propia invención como resultado de sus estudios en Química. Salta cuando veas que te lanza una de sus jeringas, o los colores del arco iris se te subirán al cuerpo mientras que tu energía baja.

Peligroso, pero lento, además de que pocas veces lo verás entablar relaciones sociales.



DAS LOF GANG

Conocido como: Das Lof Gang (Traficante).
Otros Alias: Ninguno.
Actividad: Traficante de drogas.
¿Se puede arrestar?: SI.

Ellos son los miembros internacionales en el tráfico de drogas. Son como una plaga (se rinden fácilmente), trata de arrestar al mayor número posible para ganar puntos. Los identificarás porque son calvos, su vestimenta es un overol café donde ocultan un rifle, que no es por nada pero de tímido no tiene nada (hablo del rifle, no de él).

Los verás acompañándose en grupos pequeños, piensan que pasarán desapercibidos para alguien con el callo de un NARC, pero no les des oportunidad a defenderse, arréstalos o dispara, no vayas a su encuentro.



JOE ROCKHED

Conocido como: Joe Rockhed (Joe Cabezadura).
Otros Alias: Basurero.
Actividad: Adicto al PCP.
¿Se puede arrestar?: NO.

Este tipo no carga contrabando ni drogas, ¡¡porque no los necesita!!. No porta armas, porque con sus manos y cabeza se basta y sobra; solo el payaso lo iguala y supera en demencia, y temeridad; es extremadamente fuerte, a tal punto que puede detener un auto en movimiento solo con sus manos (y unos cuantos gramos de polvo de ángel); él actúa por instinto más que por raciocinio. Sé cuidadoso.



SGT. SKYHIGH

Conocido como: Sgt. Skyhigh (Sargento de Los Cielos).
Otros Alias: Ninguno conocido hasta ahora.
Actividad: Excombatiente, ahora granjero.
¿Se puede arrestar?: NO.

Tiene la apariencia de un guerrillero, pero se dedica al cultivo de plantas de ornato... esta bien, se dedica al cultivo de hierba, y a la recolección de armas de grueso calibre.

Como dije, lo identificas por tener la apariencia de guerrillero, su rifle-metralla lo trae al nivel del abdomen y te llenará de plomo si te atraviesas en su camino.

Ha dejado unos cuantos regalitos en sus plantas que te harán volar por los aires.



HQ POSSE

Conocido como: HQ Posse (Amigos del Cuartel).
Otros Alias: Ninguno.
Actividad: Guardaespaldas del Gran Señor.
¿Se puede arrestar?: SI.

Entrenado en deshacerse de NARC´s (!), además de lucrar con la compra de seguridad (¿quien ha estado realmente seguro?); no te fíes de su apariencia diplomática, se hace acompañar en todo momento, es rápido y escurridizo, y su metralleta lo es aún más. Identifícalo por su gorro azul de soldadito (aunque en la foto se vea un sombrero blanco y de ala corta), a HQ Posse no le enseñaron que “más vale estar solo que mal acompañado”.

Si comienza a dispararte quítate de su camino y atácalo por la espalda (mejor maña que fuerza), no pruebes a ver quién es el más rápido con un arma, te agujerará antes de que puedas contar una sola de tus balas.



KINKY PINKY

Conocido como: Kinky Pinky (Rizos Rositas).
Otros Alias: Ninguno.
Actividad: Payaso.
¿Se puede arrestar?: NO (Ni lo intentes).

Este lindo payasito de circo no te hará reír, será él quien se ría mientras te apuñala por el frente o por atrás. Se le ha visto raptar señoritas de las esquinas; es patético, desquiciado, demente, psicópata, sanguinario, y otros cuantos calificativos más del mismo estilo que llenarían muy bien la descripción.

No trates de arrestarlo o te dejará como coladera, y no te asustes ni te rías de él, mejor haz unos cuantos tiros para eliminarlo (por cierto, es de los enemigos corrientes el que mayor resistencia posee), o si la situación se pone chistosa lánzale un cohete... por lo menos sabe hacer malabares en el aire ja ja ja.





BEVON FACE

Conocido como: Bevon Face (Rostro de Ángel).
Otros Alias: Ninguno.
Actividad: Narcomenudista.
¿Se puede arrestar?: NO.

El típico vendedor callejero de estupefacientes, ¿dijiste que no quieres comprar?, entonces tiene para tí un regalo: algo de dinamita... ¿qué te parece?. Identifícalo por su sombrero negro de ala ancha, su ropaje rojo con blanco, y su actitud conductista.

Se dice que pasea por el vecindario en su Cadillac rosa, regalando dinamita y atropellones a quienes se crucen en su camino.



MR. BIG

Conocido como: Mr. Big (El Gran Señor).
Otros Alias: Yo (Como se llama a sí mismo).
Actividad: Jefe del círculo de drogas, gangster, extorsionador, entre otros. Es el enemigo público No. 1, y dueño de un banco.
¿Se puede arrestar?: NO (Aunque esa es la intención).

Su porte y distinción lo hacen lucir bien, y con seguridad a más de uno hará creer que es todo un hombre de negocios bursátiles y filántropo, siendo en realidad el más abyecto de los traficantes, y jefe del círculo de drogas. Mr. Big. posee un alto coeficiente intelectual, con lo que ha favorecido el florecimiento de otros círculos de drogas, de terrorismo, y en general de los negocios ilícitos, teniendo como pantalla un banco (no dudemos que también se dedique al lavado de dinero).

Identifícalo por su silla de ruedas, y su carcajada estrepitosa. Aunque, ¿será realmente Mr. Big?, ¿por qué las imágenes muestran a un sujeto mofletudo de gafas oscuras, y sombrero blanco?.

Ten cuidado, cada hueso de su cuerpo es una amenaza. “Aún muerto es un terror” (???).

GUIA

MOVIMIENTOS

Botón A: Si lo presionas y lo mantienes presionado el personaje se agachará (puedes avanzar agachado aunque de manera lenta), si lo presionas suave y rápidamente ejecutarás un salto, el cual puedes dirigir hacia atrás, adelante, abajo o arriba.

Botón B: Si lo presionas y lo mantienes presionado el personaje se mantendrá disparando (puedes avanzar, retroceder, saltar o agacharte mientras disparas). Si lo presionas suave y rápidamente lanzarás un cohete (misil).

Start: Iniciar juego, y poner pausa.

Select: Cambias la dirección del Narcmóvil.

Cruz Direccional: Se auto explica. Avanzas en la dirección deseada, ya sea con tu personaje o con el Narcmóvil. Si ya obtuviste la tarjeta que se requiere para abrir las puertas entonces presiona “arriba” en los tableros donde se requiera, para que se abran las susodichas y puedas salir.

Camina sobre el dinero y el contrabando para recogerlos, y acércate a los sujetos que se pueden arrestar para que se queden quietos un momento y al instante salgan de la pantalla “arrestados”.

INDICACIONES DESDE LA OFICINA DE NARCOTICOS



PANTALLA CON DATOS

En parte superior de la pantalla de juego verás la siguiente información (de izquierda a derecha, y de arriba a abajo):

- Número de balas.
- Número de cohetes (misiles).
- Contrabando decomisado.
- Dinero recolectado.
- Arrestos realizados.
- Puntuación.
- Vidas.
- Energía.
- Mapa del sector y su respectivo nombre.

Cuando finalizas una misión accesas a la pantalla de "Bonus por evidencias", donde te hacen un conteo del contrabando, dinero, y arrestos obtenidos y realizados (esta es la paga por tus acciones); en la misión 6 te hacen un conteo de los arbustos recolectados, y en el último sector te hacen el conteo de los lingotes de oro recogidos. Adivinaste: como en Smash TV.



INICIALES

No sé que tienen los juegos que te permiten poner iniciales, pero algo es seguro: los records siempre serán algo alentador para muchos videojugadores.



RECORDS

OTRAS INDICACIONES DESDE LA N.O.

- Cada 100,000 puntos recuperas una vida.
- Cuando pierdas una vida recuperarás 99 balas y 5 cohetes-bomba (en caso de que tus reservas estén por debajo de estos indicadores).
- El máximo de vidas son 6, las excedentes no se acumulan.
- Al finalizar tu juego puedes introducir tus 3 iniciales (cerciórate de que no sean RIP).
- Las balas son lo único que se acumula, y solo puedes hacer 99 arrestos, si haces más no te los contarán.
- En el Sector 3 verás unas minas en el suelo, si las tocas recibirás verdadero daño. Úsalas a tu favor, y guía a los delincuentes a ellas.





PUNTUACION

Derrotar a un miembro de "Das Lof gang"	100 puntos
Derrotar a un Dr. Spike Rush	1000 puntos
Derrotar a un Joe Rockhed	2500 puntos
Derrotar a un Bevon Face	500 puntos
Derrotar a un Kinky Pinky	2500 puntos
Derrotar a un Sargento SkyHigh	1500 puntos
Derrotar un perro	200 puntos
Aplastar una abeja	200 puntos
Arrestar a un miembro de "Das Lof gang"	1000 puntos
Arrestar a un Dr. Spike Rush	**5000 puntos**
Rollo de dinero	250 puntos (X2 en el aire)
Contrabando	100 puntos
Destruir un contenedor de droga de KWAK	1000 puntos
Destruir el último de los contenedores de droga de KWAK	**25000 puntos**
Estallar un Cadillac	5000 puntos
Estallar un helicóptero	5000 puntos
Mr. Big	
Lentes	**25000 puntos**
Piel	**25000 puntos**
Vértebras (cada una)	**25000 puntos**
Cráneo	**25000 puntos**
Lingote de oro	**24000 puntos**

NARCMOVIL



Tu Narcmóvil modelo Porsche 911 F.I. de carreras Turbo está equipado con una dirección hidráulica de alta maniobrabilidad, y una rápida aceleración. Cada llanta tiene suspensión propia para mayor tracción (gracias también a su anchura extra). Cuenta con una computadora especial enlazada a la Oficina de Narcóticos, además de contar con una videocámara de última generación capaz de filmar aún en la oscuridad, ideal para esas noches de delitos en flagrancia.

Para subir da un salto sobre él, si hay dos jugadores será el primero que suba quien lo conducirá, el otro puede tomarse una siesta y disfrutar del paseo.

Con la cruz direccional lo mueves hacia adelante o hacia atrás, y con las direcciones de arriba/abajo lo puedes dirigir lentamente en esos sentidos.

Si presionas SELECT el Narcmóvil dará un giro de 180°, esto no tiene verdadera importancia, es solo un detalle del juego para asemejarlo al Arcade.

También puedes disparar y lanzar cohetes estando en él, de la misma manera que lo haces estando fuera de él. Si ambos jugadores están dentro del Narcmóvil ambos pueden disparar y tomar parte de la diversión.

Puedes usar el Narcmóvil como una arma, atropellando a los criminales (excepto a los Joe Rockhed). Si hay dinero, droga o armas en el camino puedes tomarlos sin necesidad de bajarte del auto.

Lo perderás si:

* Chocas con los contenedores grandes de basura.

* Chocas con una de las minas del puente.

Finalmente: disfrútalo, que para eso está en el juego ^_^

CARACTERISTICAS DEL JUEGO

Definitivamente NARC es un título peculiar en la historia de nuestra consola, no solo por el ámbito de que se rodea sino también por el modo de juego: el botón select tiene una función dentro de la acción (aún y cuando no sea del todo útil); un mismo botón tiene dos funciones, el salto también sirve para aplastar abejas (yo también me pregunté como encajan las abejas en el tema del juego, y aunque son mutantes no dejan de ser abejas), entre otras características que ya comentaré más adelante.

Para arrestar a algún traficante deberás acercarte a él, y una vez que levante las manos saldrá de la pantalla con una indicación de ARRESTADO (BUST).

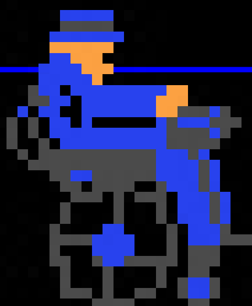
El recuento de lo que juntes se hará al final de cada misión, se incluirá el contrabando, los arrestos, dinero, y algunas otras cosas, según lo existente de cada nivel.

Para tu misión cuentas con tres vidas y con cinco cuadros de energía por vida, los cuales irán decreciendo conforme te dañen, el daño puede pasar de una vida a otra (bien por ese detalle), o dicho de otra manera, si te lanzan una dinamita o te atropella un Cadillac y ya tienes poca energía entonces la bomba o el atropellamiento tomarán energía de tu siguiente vida.

Esto es en esencia lo que se requiere saber del juego, pasemos ahora a conocer los sectores.

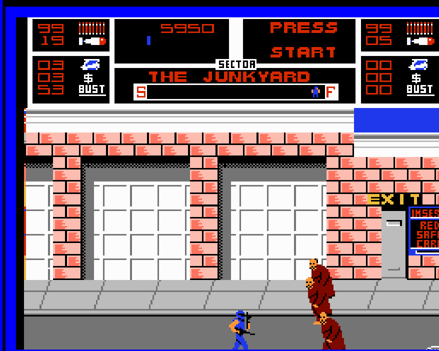
SECTORES

Para beneplácito de unos y desilusión de otros, este juego se compone de 8 sectores relativamente cortos.



SECTOR 1: LAS CLOACAS

INDICACIONES DESDE EL NARCMÓVIL: Se sospecha de actividades ilícitas en el subterráneo, compra y venta de estupefacientes, voz del sospechoso reconocida como Das Lof Gang.



Aquí haces tu entrada campal con el Narcmóvil (clásica y estupenda con el chirrido de llantas que se escuchaba desde la Arcadia), los Das Lof Gang te atacan en grupos de tres en tres, dos de ellos solo avanzan en línea recta y hacen un disparo a discreción, el tercero te sigue, lo mejor es arrestarlo y seguir con los otros, durante el trayecto (que durará un poco más que un respiro) procura juntar dinero y hacer el mayor número de arrestos, algunos sujetos serán tan reticentes que no habrá otra alternativa que quitarlos del camino (ya sabes como), ni hablar, es trabajo sucio pero alguien debe hacerlo.

Este sector se complementa con una estación de tren, donde obtienes la tarjeta roja, tu pase de salida.



Aquí conocerás a los perros, solo tienes que agacharte y dispararles para que se empequeñezcan y huyan, también puedes evadirlos con saltos hasta que salgan de la pantalla. Si están cerca de un maleante puedes lanzar un cohete para hacer efecto carambola y deshacerte de ellos.

Como podrás apreciar, los enemigos no dejan de salir, puede parecer un buen momento para hacer arrestos, pero mi recomendación es dar por finiquitado este nivel de una buena vez, hay un mejor lugar dentro del juego para hacer eso que tanto deseamos (arrestar delincuentes).

SECTOR 2: LA CALLE KWAK

INDICACIONES DESDE EL NARCMÓVIL: Dr. Spike Rush, también conocido como Hipodérmico, destruye su laboratorio secreto.



En esta escena te las verás con el Dr. Spike Rush y sus secuaces. Acércate a ellos dando saltos para poder arrestarlos sin problemas, y si crees que te cruzarás en la trayectoria de alguna de sus jeringas solo direcciona tu salto hacia arriba o abajo.

Antes de salir por la puerta se oirá el girar de una hélice, y los enemigos desaparecerán de pantalla, quédate en un extremo de la pantalla hasta que pase un helicóptero lanzando bombas, cuando venga en sentido contrario da un salto y lánzale un misil, o si lo prefieres entra en la puerta que la flecha te señala para continuar en el laboratorio.

Cuando llegues al laboratorio lanza cohetes cuando un enemigo este entre dos contenedores, así destruirás a los tres de un solo tiro en una explosión en cadena (es difícil, más no imposible).



25000 puntos le aguardan al NARC que destruya el último contenedor de sustancia química, esta es la única parte del juego en que se justifica el derroche de cohetes.

Antes de entrar a la puerta deberás disparar a los enemigos hasta que te den la carta, pero ya que entramos en calor ¿por qué no hacer algunos cuantos arrestos extra?.

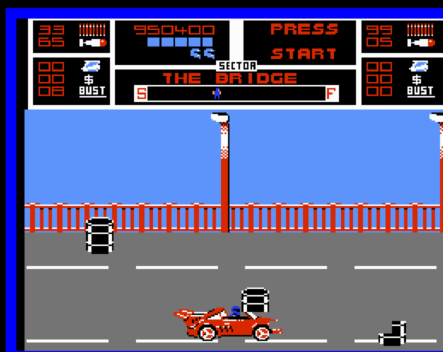
Esta parte del juego es de las más recomendables para juntar de todo, observa la siguiente foto, y piensa en las vidas que puedes recuperar.



Toma en cuenta que no te llevará más de 5 minutos el prepararte bien para lo que sigue.

SECTOR 3: EL PUENTE

INDICACIONES DESDE EL NARCMÓVIL: Sujeto reconocido: Joe Rockhed, también conocido como Basurero, adicto al PCP, muy peligroso.



Este sector es largo, pero a la velocidad del Narcmóvil lo pasarás rápidamente. Cuando veas a los Joe Rockhed escúdate con las minas, a ellos les tiene sin cuidado si hay una ratonera o 50 gramos de TNT, pero por fortuna no son inmunes a ellas y saldrán disparados fuera de la pantalla (y te suman puntos), otra opción es evitarlos con saltos constantes, y ya retirado dispararles con toda tranquilidad.



En tres ocasiones te encontrarás con el Narcmóvil, sigue este camino para que te dure lo más posible: abajo, arriba, abajo.

Recuerda que mientras estés en el auto puedes atropellar a los "Das Lof Gang", y puedes recoger lo que haya en el camino sin necesidad de bajarte del porsche. Cuando oigas que viene un helicóptero solo posiciónate en la parte baja de la pantalla, espera unos instantes y sube un poco para quedar justo donde pasará y que puedas darle con un misil con toda comodidad.

Extraña la salida de la autopista y el escenario en sí, pero que se le hace, son gajes del oficio.

SECTOR 4: PUESTA DE SOL EN EL VECINDARIO

INDICACIONES DESDE EL NARCMÓVIL: Sujeto identificado: Kinky Pinky: Protege al inocente.

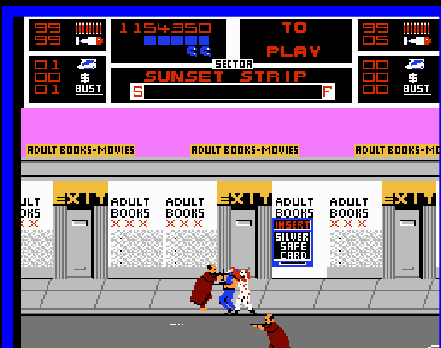


No eres Robocop, pero la consigna es "proteger al inocente" (aunque no se vea alguno por las inmediaciones), es sencillo adivinar donde caerá la dinamita de Bevon por la pequeña hipérbola que describe cuando la lanza, mantente pegado a él y no te hará nada.

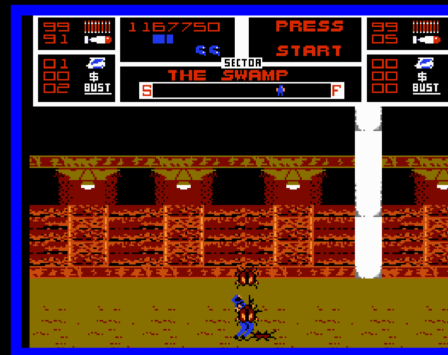
Aquí verás por primera vez a los payasos, atácalos tan pronto los veas y no permitas que se te acerquen (que no estás aquí para socializar).

Casi al final del nivel hay 5 aparentes salidas, pero solo una de ellas es la auténtica, en la primera encontrarás perros, en la segunda te atacarán abejas mutantes (las únicas del juego, brinca para aplastarlas), la tercera es la salida pero necesitarás la tarjeta, en la cuarta hay payasos, y en la quinta están los Joe Rockhed y la tarjeta que necesitas para salir de este vecindario de locura, así que solo entra en esta quinta puerta, toma la tarjeta que está al final, salte y ve al tablero de la tercera puerta para salir.





ESTO SE LLAMA TRAICIÓN



Ten cuidado al salir de las escenas subterráneas porque podrías volver a entrar accidentalmente. Cuando presionas arriba para salir puede ser que se mantenga esa dirección y vuelvas a entrar al lugar del que vienes huyendo.

No te detengas a aniquilar malhechores, será tan inútil como cortar una cabeza a la hydra de Lerna, ya he dicho que está de locura este vecindario, así que a salir ipso facto.

SECTOR 5: LA GUARDERIA DEL SARGENTO

INDICACIONES DESDE EL NARCMÓVIL: Sujeto identificado, conocido cultivador, hora de la cosecha... a disfrutar.

Por fin hemos dado con la guardería del sargento, ahora fumiguémosla.

El sargento Skyhigh es de los personajes más rápidos del juego (yo digo que tiene un pastel en el horno, por eso tanta prisa), no obstante es fácil predecir su trayectoria, y evitar sus disparos.



En la primera parte avanza sin detenerte, quítate de su camino, y elimínalo por la espalda, no habrá mayor problema.

Recuerda usar el salto hacia arriba y hacia abajo, este es un escenario donde eso te ayudará a esquivar las veloces ráfagas de los guerrilleros.

En la segunda parte, Bevon Face vuelve por más (ahora sabemos de donde se abastece), aquí deberás decomisar los arbustos de droga, solo que algunos de ellos tienen una mina. Los que tienen una mina son el primero y el cuarto de la parte de abajo (contando de derecha a izquierda), y el último de la parte de arriba.



Puedes hacer puntos colocándote donde esta el tablero de la salida y disparando cómodamente a los Sargentos o a los Bevon Face hasta que te den la tarjeta verde (que no es American Express), sigue disparando si quieres puntos y arsenal, o sal si ya quieres terminar con las clases de botánica.

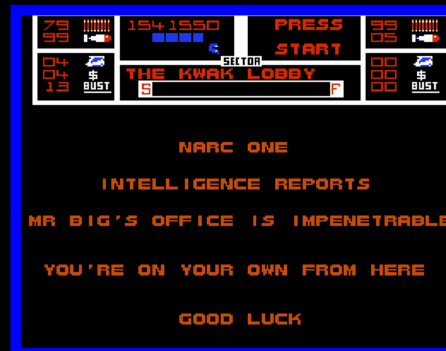
SECTOR 6: EL CENTRO

INDICACIONES DESDE EL NARCMÓVIL: Sujeto identificado: HQ Posse, aprehéndelo o acaba con él.

Este nivel es de los más decorados del juego, los enemigos del inicio son Kinky Pinky, Bevon Face, y el Dr. Spike Rush, el modus operandi es el mismo, pero la combinación de estos tres personajes en escena es lo que dificulta las cosas, sumado a ello el detalle del Cadillac que atravesará aún por la acera con tal de atropellarte. Avanza en zigzag para evitar el Cadillac por si aparece, lanza tus cohetes si te acorralan los payasos, y preferentemente hazlo cuando estén cerca de otros personajes para que el impacto sea en cadena (eso de la diplomacia no se nos da).



Avanza sin detenerte y mantén tu distancia de los payasos, hay muy poco por recolectar aquí, las balas y bombas escasean así que ocúpalas solo en caso de ser necesario.



NARC UNO
REPORTE DE INTELIGENCIA.
LA OFICINA DE MR. BIG ES IMPENETRABLE
DE AQUÍ EN ADELANTE ENTRAS POR TU CUENTA, BUENA SUERTE

Aquí hay más de los HQ POSSE, mejor visto como un soldadito de paso apresurado, sáltalos si tienden a armar su cuadrilla, y ve (del verbo ir) a la salida, que de momento la prioridad es llegar a ella.

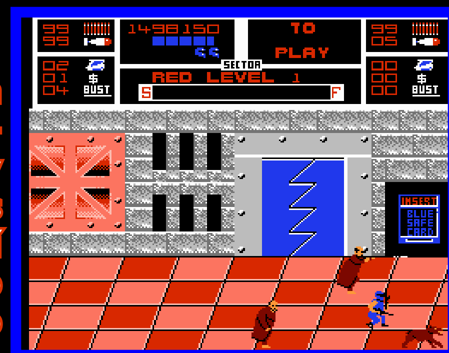
SECTOR 7: OFICINA DE MR. BIG

INDICACIONES DESDE EL NARCMÓVIL: Mr. Big, enemigo publico No. 1, aprehenderlo.

Desde que comenzamos a arruinar los negocios de Mr. Big somos invitados a las mejores fiestas, y desde luego que no podíamos quedar excluidos del banquete principal, el que (por cierto) hay que cerrar con broche de oro.
Esta misión se compone de tres sectores:

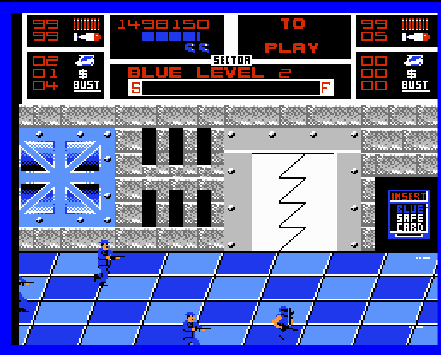
SECTOR ROJO

El sector rojo esta vigilado por algunos Kinky Pinky y los ya repetitivos Das Lof Gang, así como uno que otro perro, tan pronto insertes la tarjeta al tablero final el juego se congelará para que tu pases libremente al sector azul.



No hay tanto problema si llevas un buen arsenal, y aunque no sea así no te costará mucho llegar a la salida.

SECTOR AZUL



En este segundo sector, te las verás con HQ Posse, y de nueva cuenta con los traficantes Das Lof Gang, con los primeros usa los saltos y atácalos por la espalda, con los segundos puedes hacer algunos arrestos o disparar, a estas alturas da lo mismo.

Como parecerá lógico, la carta azul abrirá la puerta al final, y los enemigos no te harán nada... parece ser que Mr. Big quiere que llegues con bien al encuentro final... ¿o será que ya alcanzamos la inmunidad diplomática?.



OFICINA DE MR BIG

En este piso final está la oficina de Mr. Big; decorado con algunos retratos (¿de quién crees?), y plagado de enemigos de todas partes, aunque eso no complica las cosas (seguro que a ti también se te hizo más duro el vecindario). Al final del sector se te requerirá una tarjeta que hasta este momento no tienes, aguarda un poco y Mr. Big hará acto de presencia en su veloz silla de ruedas, el mejor lugar para darle es el centro de la pantalla, lanza cohetes hasta destruir la silla, cuando lo derribes se pondrá a gimotear y huirá arrastrándose, en unos instantes más volverá a aparecer en otra silla de ruedas, repite la táctica, y por último hará una tercera aparición, después de tirarlo ya no tendrá ganas de arrastrase, y en su lugar aparecerá la carta de oro, con la que te abrirás paso al final.

Como se te advirtió al inicio de esta oficina, entras aquí por tu propia cuenta, quizás al final te concedan algunas prerrogativas por conocer (ya no digamos derrotar) al “Gran Señor”.

Ahora que el sujeto de silla de ruedas se fue, ¿qué sigue?...

SECTOR 8: LA GUARIDA DE MR. BIG

INDICACIONES DESDE EL NARCMÓVIL: Mr. Big Vive. Sé cuidadoso. (No tengo idea de cómo llegó hasta aquí el Narcmóvil).

Es hora de revocar el poder, dejar las cosas en paz y terminar el entrenamiento (??).

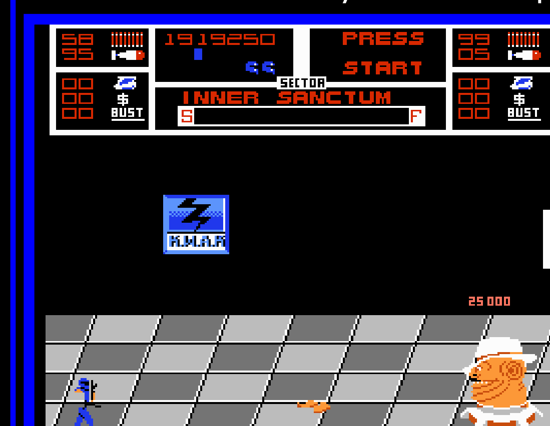


Este fenómeno es grande, feo y molesto, pero no te intimides que ya estás a un paso de acabar con el enemigo público No. 1, y máximo proveedor de droga de la Ciudad.

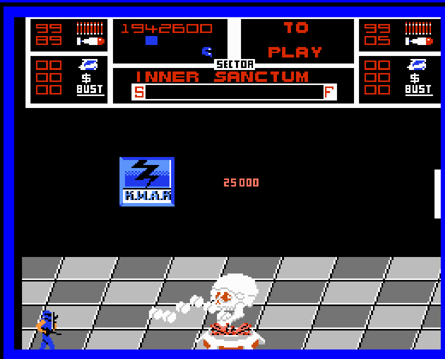
CÓMO TERMINAR CON MR. BIG

Muchos se han atorado porque han descargado toda su arma, y han gastado la totalidad de sus cohetes-bomba, sin siquiera inmutar a Mr. Big, y aún sabiendo como vencerlo te puede llevar a la desesperación y a la frustración; bien, para vencerlo debes hacer lo siguiente:

Ve hacia la parte de atrás de la pantalla, y espera a que aparezca, enseguida da un salto en tu mismo lugar y lanza un misil, tratando de darle en las gafas, si fallas sigue intentando siempre y cuando no esté cerca de ti, cuando veas que se le caen (observa los 25000 puntos que te dan) dispara cohetes lo más rápido que puedas para despellejarlo, porque comenzará a lanzarte rayos de sus ojos, y estos si que son rápidos y letales; si no te dio tiempo quitarle los lentes da varios saltos para pasarte del otro lado y ve hacia el extremo derecho y final de la pantalla, repite la operación hasta que le tires los lentes, preferentemente muévete en zig-zag para esquivar las lenguas que te lanza.

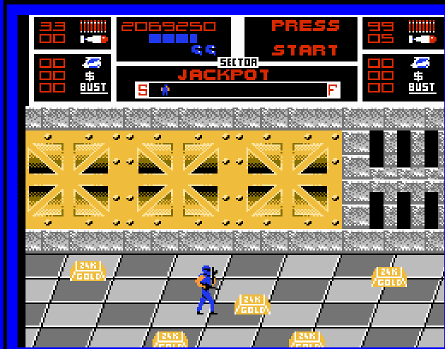


una vez que lo despellejes tu objetivo serán las vértebras, primero aléjate de él hasta un extremo de la pantalla, y cuando el cráneo baje a nivel de suelo da un salto y casi cayendo lanza un cohete, tratando de darle al hueso que está abajo del cráneo, si lo logras verás 25000 puntos volando (también funciona si en lugar de cohetes utilizas balas pero es un poco más difícil precisar los disparos, además de que tienen menos fuerza),



si no lo consigues sigue intentando mientras te mantienes en movimiento. Luego de quitarle dos vértebras huye a la parte contraria de donde te esta persiguiendo (dando saltos sin parar). Al llegar al límite de la pantalla (ya sea hacia la izquierda o derecha) ve a la parte de abajo, cuando se acerque y baje la cabeza tu sube suavemente disparando tu arma (no uses misiles, solo disparos normales), y verás que rápidamente le vas rompiendo las vértebras restantes hasta que le explotas el cráneo, recuerda que en el cuerpo es invulnerable.

Otra técnica para cuando esta convertido en esqueleto es ir a la parte derecha de la pantalla, deja que te de un pequeño toque y en seguida salta hacia arriba o abajo para que él avance y aunque esté sobre tí ya no te hará nada mientras estés en esa posición, ve hasta abajo y enseguida sube lentamente disparando, él no te tocará pero tú si puedes irle rompiendo las vértebras cómodamente, incluso con una sola bala.



El trabajo no es sencillo, y pueden darte ganas de oprimir RESET, pero si eres persistente y lo derrotas te esperan 384 de los grandes en lingotes de oro, cortesía del banco de Mr. Big.

Esta es la recompensa del juego.

TACTICAS NARC

Estas son algunas tácticas que con seguridad te serán útiles, cortesía de N.O.:

Cuanto tengas el máximo de vidas que son 6, déjate perder una vida cuando casi llegues a un múltiplo de 100,000 puntos (revisa tus puntos para saber cuando vas a recuperar una vida), así será como si te hubiesen llenado tu energía.

Afortunadamente el perro es el mejor amigo del hombre, desafortunadamente es más amigo de unos que de otros. Colócate en un extremo de la pantalla, y cuando se acerque da un salto hacia abajo para que se pase de largo y no te muerda.

Ve al final de la primera parte del segundo sector (el del Dr. Spike Rush), abre la puerta pero no entres, pégate del lado derecho de la pantalla y ve arrestando a todos los Dr. Spike Rush que aparezcan por ese lado, cuando salgan los helicópteros destrúyelos. Continua así hasta obtener suficientes arrestos para ganar 6 vidas.

Los cohetes son una arma poderosa, pero escasa. Úsalos preferentemente cuando veas a un grupo de mal vivientes, para aprovechar sus cualidades destructoras al máximo.

Recuerda que para entrar en algunas puertas es requisito indispensable una tarjeta del color que te requieren, sigue disparando si aún no la tienes, alguien por ahí podría tenerla.

Destruye todos los contenedores de Kwak en el laboratorio, el último que destruyas te dará 25000 puntos (nada desdeñables).

Aunque puedes matar a las abejas a disparos, es más fácil caerles a pisotones.

Además de los arrestos que hagas obtendrás puntos extras por el contrabando que confisques, así como por el dinero que juntes, así que no dejes nada tirado en la calle, te conviene.

Utiliza el Narcmóvil lo más que se pueda, ahorrarás energía y tiempo mientras estés en él.

Aunque te agaches las balas te darán, por lo tanto es mala idea avanzar agachado, solo agáchate para eliminar a los perros.

CODIGOS GAME GENIE

6 vidas	1 Misil al tomar el item
IAUAZPZA	PEUZPZIA
9 vidas	9 Misiles al tomar el item
AAUAZPZE	PEUZPZIE
Vidas Infinitas	Misiles Infinitos
SUKVTLVI	AEEILGPA
Balas Infinitas	Reabastecimiento de misiles
AAOSUPPA	PUVAGAIU
Reabastecimiento de balas	
GASPTLZA	

TRUCOS

CONTINUACIONES

Presiona y mantén A + B + SELECT + ARRIBA, y sin soltarlos presiona START.
Esto en la pantalla de presentación.

2 x 1

Arresta a los "Das Lof Gang", y cuando se rindan dispárales, obtendrás puntos tanto por el arresto como por dispararle. Aviso que no es sencillo lograrlo.

Dice la leyenda (urbana) que una captura de contrabando tomada al aire vale el doble, esto es en principio difícil de conseguir, aunque siempre vale la pena intentarlo.

CURIOSIDADES

Debido al Gore y a la violencia del título Arcade, este juego se ajustó a lo permitido en nuestro NES, quedando con los siguientes detalles: la sangre del título es de color amarillo; cuando explotas a un hombre se corta la secuencia de su desaparición (ahora lo ves, ahora ves unas cositas en el aire que parecen madera), cuando los perros te muerden no se ve la sangre, el más sangriento de los personajes (Mr. Big), aquí hace su aparición como una creación barata del laboratorio de Dexter; los payasos parece que usan ropa deslavada, en lugar de tener sangre.

Con seguridad te preguntarás si este juego tiene que ver con la cinta "NARC: Calles peligrosas", bien, pues parece ser que esta película sí está basada en el tema del juego (el bajo mundo de las drogas), aunque tiene sus diferencias, en ella se muestra que incluso el largo brazo de la ley no puede evitar que algunos policías sean corruptos.

Por las fechas en que se hizo el juego, también se hizo una película llamada *Silence Rage* (Furia silenciosa), protagonizada por Chuck Norris. El debía enfrentar a un sujeto probado con una nueva droga, el resultado era que no moría: lo podía atropellar un camión, o lo podían balacear en cada centímetro de su cuerpo, o lo podían incendiar, el caso es que seguía de pie. Seguramente un sucedáneo de esta droga es lo que utilizan ciertos personajes del juego, especialmente Joe Rockhed, quien su vestimenta es similar a la del aludido, y es adicto al PCP.

Y hablando de películas, en 1989 se hizo una película llamada "El Cadillac Rosa" (Pink Cadillac) protagonizada por Clint Eastwood; no tiene mucha relación con la trama del juego pero el auto es similar al Cadillac que hace su aparición en dos escenas de este juego. Un Cadillac rosa es sinónimo de opulencia. También Elvis Presley tuvo uno de estos.

Al terminar una escena aparece una pantalla donde te cuentan lo que recolectaste, esa pantalla es similar a la del juego *Smash TV*; por algo ambos títulos son de Acclaim, y los puntajes no se diga: estratosféricos como el Jack Pot.

Dos controversias a saber: 1) El gobernador de Illinois (Rod Blagojevich) dijo: "Este tipo de juegos enseñan a los niños a hacer esas cosas en la vida real (y los encarcelamos por ello). Así como prohibimos que vean pornografía, o que compren alcohol o cigarrillos, deberíamos prohibirles comprar este tipo de juegos". 2) NARC fue prohibido en Australia antes de salir a la venta.

En 2005 se hizo una secuela de este juego, el tema fue la lucha contra las drogas pero ahora la perspectiva es en primera persona. Nada tan impactante como lo fue Narc en su época, tomando en cuenta que hoy en día están regulados este tipo de juegos.

GLOSARIO DE ACRONIMOS

En el juego nos encontramos con distintos acrónimos así como algunas coyunturas lingüísticas, aquí describo la mayor parte de ellos.

A.K.A.: "También conocido como" (del término anglo "Also Know As"). AKA también hace referencia al rifle semiautomático AKA 47.

BEVON: Guerrero Joven.

H.Q.: Cuartel (Este término se emplea para el personaje HQ Posse, ver también la palabra POSSE).

K.R.A.K.: Nombre que se le da a la calle donde se comercializa el Krak, peligrosa sustancia que procesa el Dr. Spike Rush.

K.W.A.K.: Término empleado en el juego de NES, y que en esencia no tiene significado pero es una mezcla entre las palabras KRAK y WACK (otro tipo de droga); la gente que habla inglés se molestó por el cambio de este acrónimo, ya que la palabra KWAK suena como el "CUAC" de un pato, perdiendo el sentido de lo que se pretende ilustrar.

N.A.R.C.: Oficial de Narcóticos, especializado en lidiar con criminales afectados por el uso de estupefacientes. Los N.A.R.C. pertenecen a la División de N.O.

N.O.: Dentro del juego se refiere a la División de Oposición de Narcóticos, el término de N.O. está derivado del anglo "Narcotics Oposition". N.O. también es el slogan de una campaña antidrogas: "Di NO a las drogas".

P.C.P.: Penciclidina. Fue desarrollada en 1950 como un anestésico intravenoso. Su uso en seres humanos fue descontinuado en 1965, porque los pacientes a menudo caían en estados depresivos, y momentos irracionales mientras se recuperaban de sus efectos anestésicos. PCP se fabrica de manera ilegal en laboratorios y es vendido en la calle bajo los nombres de polvo del ángel, el ozono, el wack, o combustible de cohete. La variedad de nombres para el PCP refleja sus efectos extraños y volátiles.

Introducida como droga de la calle en los años 60, PCP ganó rápidamente su reputación como droga que podía causar malas reacciones, así como la muerte. Mucha gente atribuye su uso contínuo a las sensaciones de la fuerza, de la energía, del la invulnerabilidad, y de un entumecimiento de la mente, pero lo que sí es cierto es que la gente que ingiere PCP se hace violenta o suicida, y es a menudo muy peligrosa.

POSSE: Modismo estadounidense para referirse a un grupo de amigos o una asociación, en el juego se utiliza en el personaje HQ Posse, queriendo dar la idea de que son "Los amigos del Cuartel" o "Guardianes del Cuartel".

SKY HIGH: Traducido significa "El cielo alto". Para el se hace reflejo al mismo de la frase común entre drogadictos "siento que vuelo" o "me siento por los aires".

EL DETALLE DEL JUEGO

Al ser un juego muy violento y sangriento, se trataron de restringir estos elementos. No obstante, en la pantalla principal del juego se leen las palabras "Solo Di No" (JUST SAY NO) en la matrícula del Porsche, refiriéndose a "Di No a las Drogas", pero en el manual del mismo, con las mismas imágenes, puede leerse claramente "Di No o Muere" (SAY NO OR DIE). La gente debería saber a que niveles operan los mensajes subliminales.



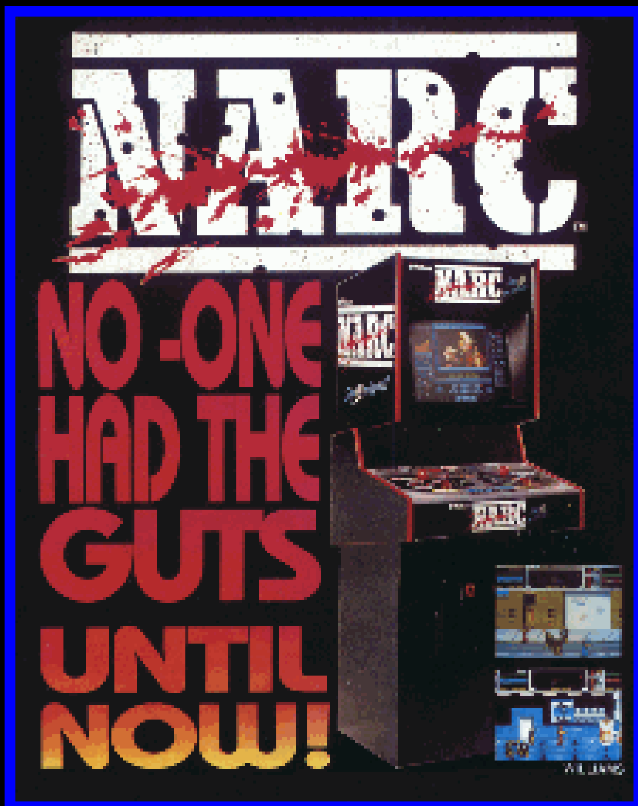
IMAGEN DEL MANUAL: Aunque luce pixelado, créanme, ahí dice: SAY NO OR DIE.



IMAGEN DEL JUEGO: Y aquí dice: JUST SAY NO, ¿no a qué?... solo este par de policías lo saben.

OTRAS VERSIONES

Como era de esperarse, el suceso no solo se quedó en la Arcadia y la versión casera de NES, se hicieron asimismo otras versiones.



PROMO ARCADE

OCEAN no solo se encargaba de llevar a las consolas los éxitos cinematográficos, prueba de ello es NARC, donde compró las licencias para las versiones de COMODORE 64, ZX SPECTRUM y AMIGA.



AMIGA

En la versión de AMIGA, el salpicón de sangre es más espeso, los gráficos muestran un colorido más real, sin embargo poco trabajado, aunque claro, se considera mejor versión que la de NES dado el avance de su arquitectura por sobre las de su tiempo.



ZX SPECTRUM

Con un procesador Z80 A a 3.5 Mhz, y un crecimiento limitado en RAM hasta de 48 kbps, poco puede pedírsele a esta versión para ZX Spectrum, un juego casi desde punto indicativo (LOL).

No deja de ser curiosa la incursión de los NARC´s en este puerto.



COMMODORE 64

Gráficos barridos y pixelados son los que caracterizan a la versión de COMMODORE, la movilidad es similar a la versión de NES, aunque los gráficos... bueno, ahí están.



LCD NARC

Además de estas versiones, Acclaim puso a la venta una portátil de pantalla LCD. Los únicos requerimientos: dos baterías AA y las agallas para jugar algo tan violento en algo tan simple.

ALUSIVIDAD

Cualquier cosa es buena para hacer negocio, y NARC no es la excepción, hasta cupones hubo con tal de que nos hiciésemos de esta playera.



Dentro de la caja venía un poster como este, en tamaño carta (doblado en nueve caras), típico en los productos de Acclaim.



NARC: CASO CERRADO

NARC es un título pobre en varios sentidos: la música esta llena de sonsonetes y eternos repiqueteos monótonos, los sonidos pierden nitidez al mezclarse con otros, y el reto no tiene mucha lógica en sí: hay que balacear a todo lo que se mueva.

Puedes arrestar a muchos traficantes, pero te decepcionará el que te deban dar unos cuantos tiros cuando lo haces.

Los gráficos no son del todo malos, pero tratándose de un sistema que no puede manipular suficientes figuras a la vez se queda incompleto en la acción. Las actualizaciones en tu unidad móvil (antes de cada escena) son muy buenas, incluidas por supuesto las fotos digitalizadas de los enemigos, además de que vale la pena jugarlo por el factor diversión que te proporciona, o en modo de dobles para ver quien confisca más contrabando.

El que no sea largo y tenga la modalidad de dobles, son puntos a favor, así podrás disfrutar de un rato de sana violencia en casa sin tener que lastimar a ninguno de tus hermanos o amigos.



NARC TYGRUS

CONSTRUCCIONES

CONTROLES PIRATAS

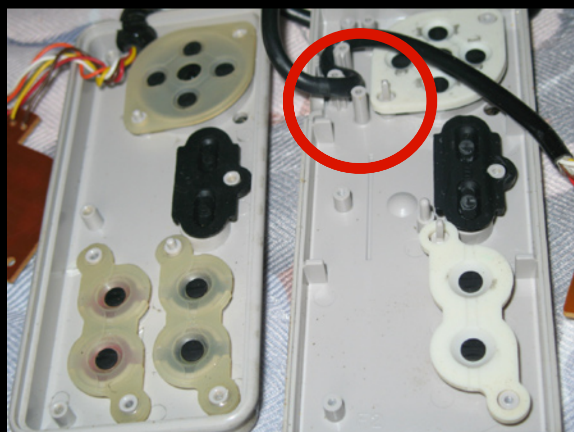
Compañía: Desconocidas de Taiwan, Singapoore, Hong Kong, China.

Año: 1991-1993 Aproximadamente.

Precio estimado: Entre 5 y 15 USD.

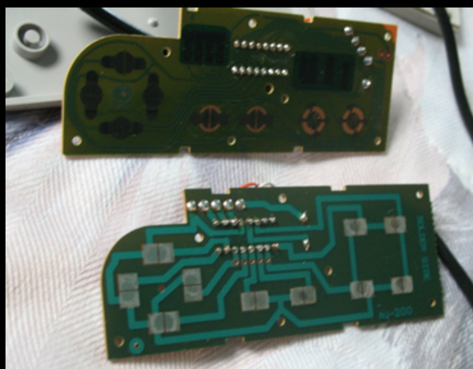


Los controles piratas, también llamados de fayuca o estraperlo, fueron muy populares a finales de los ochentas y principios de los noventas, y es que si las familias de bajos ingresos no tenían para comprar un *NES* original, al menos tenían un sistema *Family*, con uno o dos (más que suficientes) cartuchos multijuegos, y claro, sus controles piratas, que también eran compatibles con el *Nintendo Entertainment System*.



Las conexiones de estos controles eran blandas (en comparación con las originales de *Nintendo*), lo que hacía que se conectaran o por las buenas, o por la fuerza, a riesgo de dañar alguno de los 7 diodos.

Aquí presento algunas capturas de uno de ellos, el cual he abierto para mostrarles su interior. Vean que este control fayuquero cuenta con dos botones adicionales e independientes (en la primera foto, el control de arriba es el pirata, el de abajo es original de *NES*), estos botones son para turbo, los cuales sin mayor complicación los presionabas y tenías disparo automático al instante, sin palanquitas innecesarias para activarlos, y como lo dije: independientes, porque en la mayor parte de los juegos se requería turbo en un solo botón.



Sobre las tapas, las del control original son rígidas, mientras que las del pirata son semi-flexibles. Luego de mucho uso, estas tapas piratas se iban hundiendo hasta rozar las terminales del control, estropeándolo por supuesto.

<------- En esta foto presento el control original (parte superior), y el pirata (parte inferior) para hacer notar que incluso las soldaduras eran menos consistentes.

Finalmente, al abrir ambos controles descubrí el misterio del por qué luego de algunas semanas de uso se estropeaba el control pirata: adolece de una parte importante (aunque casi imperceptible), que es la barrita que da soporte a las carcasas (la indico en la primera foto encerrada con un círculo rojo), tan importante como el fémur para el hombre.

Si bien no estoy a favor de comprar este tipo de controles, eso no le da la razón a los fabricantes para estancarse en lo convencional, ni para olvidarse de la gente que esta fuera de los nichos de mercado, porque precisamente es en lugares olvidados por ellos donde la piratería hunde su garra.

Consejo

Al Cesar lo que es del Cesar...

Si vas a comprar un control pirata es mejor que no lo conectes en una consola original, y viceversa.

Las conexiones (pese a que están protegidas) son partes delicadas de los controles y consolas. Aunque al principio no habrá dificultad para reconocerlos, luego de algún tiempo te estarás jaloneando con la consola.

Tygrus

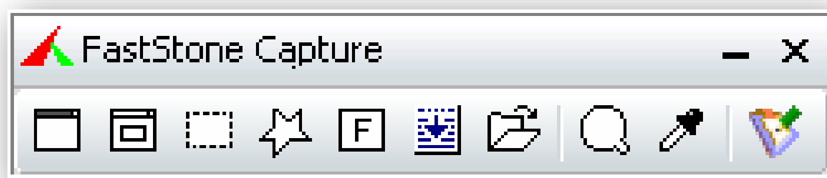


FastStone Capture

Por: Tygrus

De la familia FasStone, tenemos esta utilería que nos permite obtener capturas de pantalla de un modo fácil y práctico.

Si lo hacemos de modo tradicional con la tecla “Impr Pant” (o Print Screen), o con otros programas más elaborados (como los de Microsoft), entonces, con toda seguridad te vendrá a bien tener un portable con 10 opciones para realizar las más necesarias tareas de captura, en el que (en apariencia) es el mejor fotógrafo de pantalla del mercado.



Al ejecutarlo veremos esta pequeña barrita (donde tenemos las 10 opciones antes dichas). De izquierda a derecha:

CAPTURE ACTIVE WINDOW

Captura la pantalla activa, no importando que ocupe más de una pantalla (no se incluyen las ventanas de la barra de tareas).

CAPTURE WINDOW/ OBJECT

Activa un cuadro rojo que se va adaptando a las aplicaciones que estén en pantalla según el movimiento del puntero (ideal para capturar barras de herramientas). Cuando el objeto deseado esté encuadrado, damos click y listo.

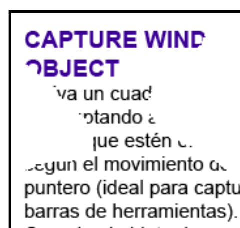
CAPTURE RECTANGLE REGION

Activa un cuadrante “X,Y” un click para fijar la esquina superior izquierda o inferior derecha (según nuestro deseo) seguimos arrastrando el cuadrante hasta elegir la esquina contraria, formando un cuadro, click y listo. Además de ello, mientras haces la captura el programa te presenta una pantallita en aumento para hacer (incluso) una selección milimétrica, el cual se mueve para que no te estorbe.

Esto es mejor que manipular difíciles cuadros de “tolerancia”, incluso en la opción de “Capture Window/Object”.

CAPTURE FREE HAND REGION

Este cuarto ícono, en forma de estrella te permite hacer figuras libremente (el famoso “lazo” de otros programas de dibujo), y al presionar “Enter” capturará esta o estas figuras hechas (las áreas que no fueron copiadas se verán en blanco):



CAPTURE FULL SCREEN

Es el ícono de la “F”. Captura el 100% de la pantalla, incluyendo los íconos de la barra de tareas, ventanas emergentes, en fin, TODO.

CAPTURE SCROLLING WINDOW

Esta opción es una de mis favoritas. Primero la elegimos, aparecerá el famoso cuadro rojo que nos pregunta qué ventana vamos a capturar, una vez que damos click solo hay que ir bajando la pantalla (con la llantita superior del mouse), y listo; cuando hayamos bajado todo lo que deseemos solo esperamos un instante, y automáticamente fotografiará el “tile” o la aplicación que fuimos desplegando. Esta opción nos evita hacer varias capturas para luego armarlas cual rompecabezas.

OPEN FILE

FastStone Capture cuenta con un sencillo editor de dibujo, al elegir la carpeta de abrir, podemos seleccionar aquellos archivos deseados a fin de editarlos.

SCREEN MAGNIFIER

LUPA. Innecesaria, ya que viene incluida en la tercera opción: ***Capture Rectangle Region***.

SCREEN COLOR PICKER

El gotero te sirve para extraer el color que desees de lo que estás viendo en pantalla. Ideal para clonar y hacer retoques, en una paleta de fácil uso, donde ves el color antes y después de los ajustes hechos.

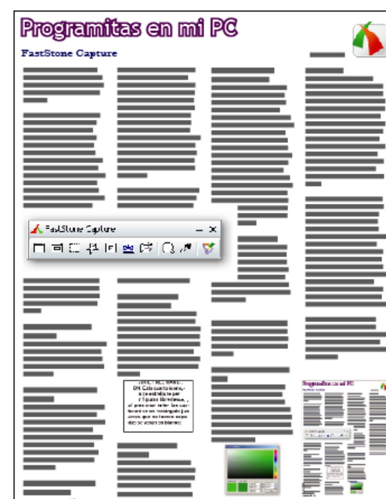


SETTINGS

Por último, tenemos las opciones. Aquí puedes consultar la ayuda (pese a que el programa es muy sencillo de usar); puedes cambiar la apariencia del mismo (con los skins); elegir a donde irá la imagen luego de ser capturada; y lo que considero más importante: dando click nuevamente a la leyenda “settings” podrás configurar los atajos, lo que seguramente terminará de convencerte a utilizarlo.

Como dije, el programa viene con un sencillo editor de imágenes, el cual se abre al momento de realizar la captura (con la tecla ESC sales rápidamente del editor, si acaso no capturaste lo que querías). Este editor te permite cambiar el tamaño de las imágenes, aplicarles líneas y tramas sombreadas, resaltarlas, aplicar otras imágenes a modo de capa, etcétera, y todo desde una pequeña barrita minimizable.

Este es, en definitiva, un programita que debe ser huésped de tu PC. Recuerda (además) buscarlo en su versión portátil. ¿Por qué los programas no pueden ser tan intuitivos como este? ^_~



Háblale a La Mano

¿Algún problema para pasar niveles, atasco en tus juegos favoritos, dudas existenciales?...

HÁBLALE A LA MANO



Bubble Bobble

Cuando termino el juego me dicen que obtuve un mal final. ¿Cómo obtengo un buen final?

Antes de decirte cómo, te comento que hay 4 finales (con leves variantes), dos buenos y dos malos.



Toma esta esfera de cristal

En el nivel 99 toma la esfera de cristal, se abrirá una puerta en el cuadrito del Pulpul, la cual te lleva al nivel 101 (A1). Continúa por 11 niveles más hasta llegar al jefe final (nivel B4). Todo lo que tienes que hacer es vencerlo (80 HP aproximadamente), y cuando por fin lo encapsules presiona ***Start*** y luego ***Select*** para que tu compañero entre al juego. Termina con el jefe, y obtendrás el primer buen final.



Entra a esta puerta

Luego de esto activarás la opción ***Super Bubble Bobble***, en donde se te dan 112 niveles rediseñados de los anteriores (aunque un poco más difíciles). Al llegar otra vez al jefe repite el procedimiento para, ahora sí, ver el verdadero buen final, donde además aparecerán varios personajes en los créditos.



Derrota al Jefe

No te pongo fotos de los finales para no arruinar la diversión, pero cabe mencionar que si en el nivel 99 no tomas el cristal, continuarás en el nivel 100 (A0), donde te espera el jefe final, y si lo vences (sea con uno o con dos jugadores) obtendrás un mal final.

Aquí tienes algunos otros trucos que te pueden servir:

Segundo jugador en acción: Pon pausa y enseguida ***Select***.

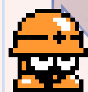
Cuarto secreto de diamantes: Sobrevive 20 escenarios con tu primera vida para llegar al cuarto secreto con 400,000 puntos.

Robo de vidas: Si perdiste todas tus vidas en un juego a dobles, presiona ***Start*** (pausa) seguido de ***Select*** para quitarle una vida a tu compañero.

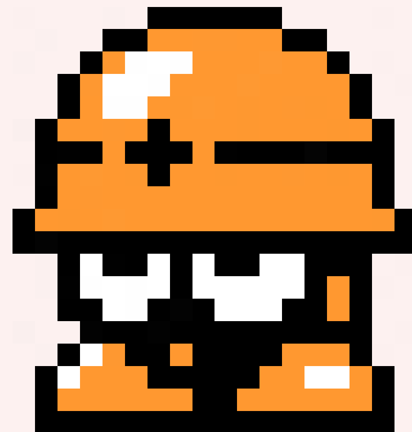


¿Passwords?... Aquí los tienes:

Nivel 99 Normal	Nivel 99 Super	Nivel B4 Normal	Nivel B4 Super
GEJJJ	GEJIJ	EGJJJ	EGJIJ

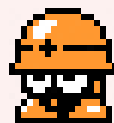


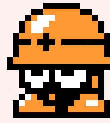
Natural Born Heroes



La premisa es gastar, probar, rebasar los límites de la lógica para conseguir cosas chuscas, útiles, que parecen imposibles, o simplemente curiosas.

Parecía que los Muppet se quedarían en el armario, bajo manoplas, bats, y bolas de boliche, pero más de uno se ha atorado con el Grumpasaurus: el subjefe final (que debería ser el jefe final). Y completamos con un detalle en Super C para que venzas al jefe final... ¡sin moverte!.





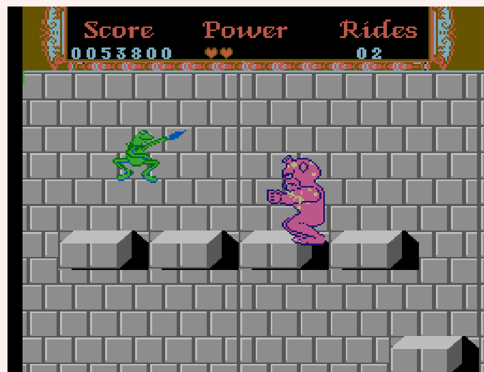
Muppet Adventure

Observación es el secreto:

Vence al Grumpasaurus

Antes de llegar a él date un respiro, porque el primer paso es no detenerte.

Cuando veas la primera base de esta foto, da doble salto (no te detengas o será más difícil) para que quedes en la segunda base. No temas que el Grumpasaurus venga corriendo a enfrentarte, que



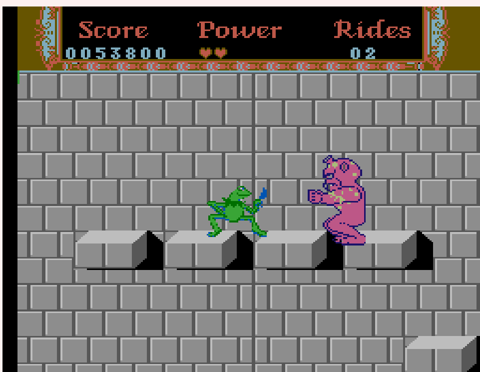
cuando esté frente a tí se detendrá.

Siguiente paso: La situación estará pareja, tú y él, frente a frente, y con dos bloques de cada lado. Antes de todo no hagas nada, y cuenta el tiempo en que el grumpa tira un golpe (tomate tu tiempo).

Ya que hayas estudiado el tiempo que tarda espera a que tire un golpe, y enseguida (no te demores) da un toque al botón tratando de bloquear su puño (desconozco qué tipo de movimiento es este)... con eso lo aventarás a la siguiente base.



Aprovecha para ahora colocarte en la tercera base (donde estaba el grumpasaurus), hazlo rápido o sí no él regresará a tratar de tirarte.

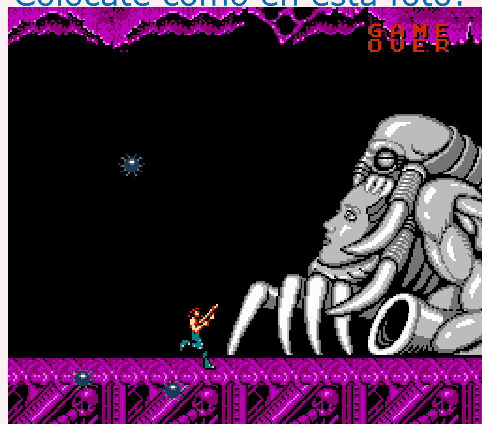


Repite el procedimiento una segunda vez, con lo que él no tendrá otra base donde atorarse y caerá al vacío.

Super C

Vence al Jefe final sin moverte

Colócate como en esta foto:



Ahora, da un salto tratando de encajarte en la esquina de la primera pezuña del jefe, como en esta otra foto:



Solo resta que le dispares, y lo vencerás... ¡sin moverte!.

TOP 10

A Must Have

Aquí tenemos 10 títulos que no deben faltar en tu colección. Se procuró no incluir *Best Sellers* o juegos exageradamente conocidos (aunque haya excepciones como en el caso de ***Punch Out!!***). Es seguro que habrá desacuerdo en torno a este TOP, decir al respecto que recabe opiniones para hacerlo, para evitar que esto fuera el colmo de la desproporción. ¡A jugar y a juzgar se ha dicho!.

1° Tetris (Tengen)

Un puzzle en primer lugar... ¡esto parece una locura!. Pero pensemos en lo siguiente: de una producción de 250,000 cartuchos fueron destruídos 200,000. Y no es su reducida producción lo que lo hace único, también la historia de litigios y contrademandas que hay tras de él. Ahh sí, y supera a la licencia de ***Nintendo*** por su opción de 2 jugadores. Si lo ves, por favor cómpralo, que estas oportunidades solo se dan una vez en la vida. Larga vida a los reyes.







2° Megaman

Los grandes árboles comienzan siendo semillas de mostaza.

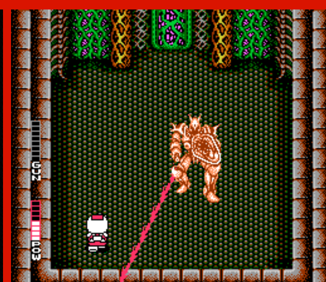
Megaman es el mejor ejemplo de que el perico donde quiera es verde. Disparos, armas para equipar, jefes, y muchos robots para destartalar. Esta entrega es única en muchos aspectos, entre ellos por no contar con Password.

Legendario, e infaltable en las colecciones que se precien de serlo. Juegos como este son los que salvan la saga.

3° Blaster Master

Cuando se habla de grandes compañías no puede faltar la trinidad: ***Capcom, Konami, Nintendo***. ***Sunsoft*** por su parte, no pelea alguno de estos lugares privilegiados, porque con al menos una muestra de su talento (y nótese que en este TOP figuran 3 joyas) los grandes solo pueden callar. Este juego parece tener un diablillo en su interior o quizás un hechicero que hace que quienes lo prueban quieran repetirlo. Checa el comentario de ***Loquo*** en este número para los detalles, si acaso no estás en este momento ya jugándolo, complicándote, odiándolo, y volviendo por la revancha (sobra decir que deberías tenerlo más allá de un archivo ROM).









4° Tecmo World Cup Soccer

Entre los predilectos no podía faltar TECMO.

Este juego de Soccer-RPG es adictivo una vez que lo comprendes. Se hace acompañar de acercamientos y cinemas display cuando haces alguna técnica de fantasía, dándole el dramatismo de la serie "Super Campeones".

Aunque con cambios drásticos en los personajes entre las versiones Japonesa y del resto del mundo, el ***Capitán Tsubasa*** es más que una experiencia de juego, y aquí está para recordarte que no serás campeón si no lo tienes en tu guardadito.

5° Journey To Silius



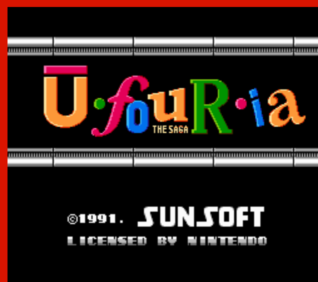


Su banda sonora, celosamente cuidada, así como los aciertos al adaptar el juego ***Terminator***, lo hacen un título completamente de colección; acción incesante y retos dignos de llamarse "decentes".

Después de todo, detrás de cada gran juego, hay una gran historia, y ***Journey To Silius*** es vivo ejemplo de ello.

6° Ufouria

¡Sunsoft de nuevo!.





También conocido como ***Hebereke***, esta es una aventura caricaturesca protagonizada por 4 toons, con caracterizaciones megalómanas que nos encontraremos por el camino, con fluídas animaciones, y variadas, tiernas, y bien diferenciadas personalizaciones, así también una música más que oíble.

Sunsoft transfigura la magia, y la llama U-Four-ia. Aunque solo para Europa, hoy en día internet lo puede poner a tu alcance.

7° Mike Tyson ´s Punch Out!!





Antes de que Tyson mordiera la oreja de Holyfield, era emocionante hacerse lugar en el ranking mundial de ***Punch Out!!*** para finalmente retarlo.

Como Nintendo no iba pagar derechos al muchachote de Catskill, trasladaron a la consola virtual a Mr. Dream (en sus sueños señores), haciendo de este juego todo un ***A Must Have***.

8° Nekketsu Kakutou Densetsu





La base en gran parte de los juegos de la saga Kunio es golpear. Aunque grandes títulos como ***Nintendo World Cup*** o el mismito ***River City Ransom*** (***Street Gangs***) son necesarios en la colección, este título menos conocido te lleva al grano, colocándote en un centro de lucha donde te puedes hacer acompañar por el CPU, para juntos repartir palos, y *untar cremas* a tu oponente sin misericordia alguna.

9° Crystalis





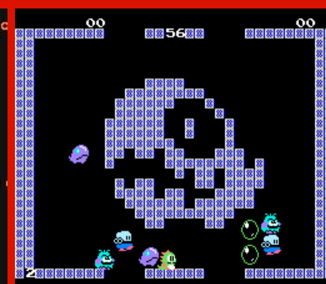
Este juego podría competir plenamente con ***The Legend of Zelda: A Link To The Past***... claro, a la manera y usanza de cada sistema. Si los juegos de diálogos tediosos del RPG no te atraparon, ***Crystalis*** mezcla el toque de aventura de manera extraordinaria con esa búsqueda ***snob*** de los noventas.

No lo pierdas de vista, poco conocido por algunos, y menospreciado por otros por sus argumentos ramplones, y por no compararse con los títulos de las plataformas de 16 bits.
De mi parte, decir que vale la pena tenerlo en la colección, sea o no el fin del mundo.

10° Bubble Bobble

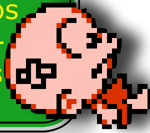
Los Brontosaurios de ***Taito*** rompieron algunos esquemas del videojuego con este puzzle plataformero. Es de esos juegos Arcade donde su traslado a consola guardo su factor diversión al 100% junto con su alto nivel de rejuego, al no ser los gráficos lo más importante (lástima que una sola melodía fastidie). Muchos items, golosinas, y premios, y sobre todo la compañía de un segundo jugador, hacen que sea todo un estigma consolero, y una compra forzada para NES.





Ocio en la red

En esta ocasión vamos a recomendar algunas revistas virtuales así como sitios donde puedes echar un vistazo a ediciones que tienen que ver con los videojuegos (viejos, sobre todo). No te demores, y descarga aquellas que se pueden, antes de que expiren las ligas.



Revistas

The Art of Gaming



URL: http://www.megagames.com/news/html/pc/artofgaming-freemagazine.shtml

Idioma: Inglés Británico.

Costo: Sin costo la descarga del primer número. Se desconoce el resto.

Progreso: 3 números.

Notas: Al parecer ya no se publica.

Hardcore Gamer Magazine



URL: http://www.hardcoregamer.com/

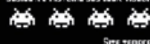
Idioma: Inglés.

Costo: 4.99 usd el original. Sin costo las descargas en PDF.

Progreso: 30 números.

Notas: ¡Los 30 números están para descarga!.

Pix´n love





URL: editionspixnlove.fr/

Idioma: Francés.

Costo: 9 Euros.

Progreso: 2 números.

Notas: No hay descargas, solo samples para que los veas. El contenido es de alta calidad. Vale la pena comprarla (o al menos aprovechar los samples gratis).

retro GAMER





URL: http://www.retrogamer.net/

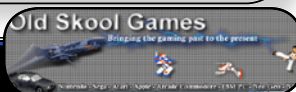
Idioma: Inglés Británico.

Costo: 4.99 y 19.99 Libras esterlinas la edición con DVD.

Progreso: 45 números.

Notas: No hay descargas, solo samples.

Old Skool Games





URL: http://www.oldskoolgames.com/

Idioma: Inglés.

Costo: Gratis.

Progreso: 5 números.

Notas: Los 5 números se pueden descargar sin costo, formato PDF. De las mejores Revistas Virtuales de todos los tiempos, y lo mejor: es RETRO!.

rgcd





URL: http://www.rgcd.co.uk/

Idioma: Inglés Británico.

Costo: Gratis.

Progreso: 3 Números.

Notas: Hay dos tipos de descarga, la descarga FULL VERSION incluye emuladores y los juegos descritos en cada número; la versión LITE solo incluye la revista.



Ahora vamos a ver como se modifica la cabecera de las Roms. ¿Y para qué sirve esto?, bien, hay juegos que no corren adecuadamente, ¿y qué hacemos?... a la bandeja de reciclaje.

Aunque el procedimiento es tardado e implica sacrificar tiempo para ello, bien puede valer la pena si conseguimos emular algunos de nuestros queridos y viejos videojuegos. Así que trataremos de sacarle provecho.

Hay bastantes roms de Nes con la información de la cabecera equivocada.

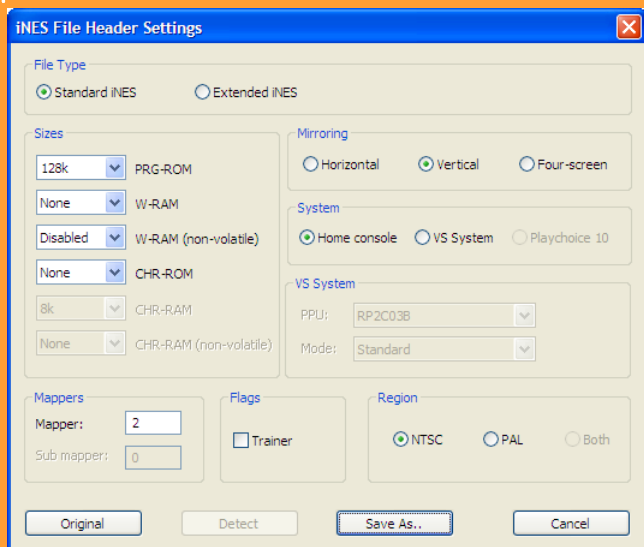
Como resultado, esas roms dan problemas en algunos emuladores o en todos, como sucede con la rom de "Mario Family 10 in 1".

Como modificar la información de la cabecera de una rom:



1.- Descomprimir la rom (no borreis el archivo comprimido, por si algo falla).

2.- En Nestopia 135: Click en File, Edit iNes Header.



Abrir la rom descomprimida, cambiar lo que queráis (casi siempre es el Mapper o el tamaño lo que esta mal).
Ahora click en "Save As" (Salvar como).

3.- Probad la rom en el emulador.

Aunque lo mas seguro es que no os funcione, podemos crear una lista en una hoja de cálculo, para ir haciendo las debidas anotaciones. Así, vais probando Mappers y lo que os parezca (una cosa cada vez).

A veces se consiguen resultados sorprendentes cambiando la información de la cabecera, como convertir una rom de "Muchos en uno" en "Muchos mas en uno" o "Muchos menos en uno". Con lo que se comprende porque muchos cartuchos multijuegos repiten varios de ellos.

Con el "Mario Family 10 in 1" lo único que he conseguido hasta ahora es que me salga bien el "Mario Baby", pero solo ese.

P.D: Para hacer estos experimentos con la rom es mejor hacerlos cuando tengáis tiempo libre, ya que es muy raro acertar con el mapper o tamaño de la rom a la primera.

Nunca borreis el archivo comprimido original, por si luego no os acordáis de dejarlo como estaba.

Si que hay alguna lista de Mappers de NES circulando por internet, pero se refieren a los mappers de los cartuchos, no se si nos servirá para arreglar roms con mala información en la cabecera, aquí esta:

http://tuxnes.sourceforge.net/nesmapper.txt

Asimismo, puedes imprimir una hoja con los mappers que corren en Nestopia, y así no perder tiempo en aquellos que de alguna manera aún no son emulados. Como último tip, os recuerdo que las ROMS oficiales difícilmente están mal de la cabecera, es mejor probar en las ROMS sin licencia, piratas, multijuegos, etcétera.

FELI

CONTINUE...

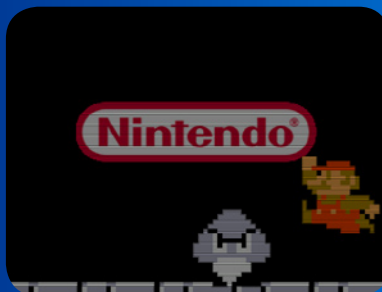


Ahora sí, para el siguiente número el sistema SNES llega a nosotros a través de ***Magazin-NES***. ¡No te lo puedes perder!.

Y como será un número especial, lo retacaremos de grandes sorpresas, que no excluyen las secciones que tanto te gustan como ***DJV*** (que nos trae ahora un monumento famoso), los breves comentarios de ***Bajo La Lupa***, ni el tan gustado ***Reportaje Especial***, que esperemos ahora sí se ponga a la par con ***Natsume.***

Si te gustaron los glitches de ***Super C***, entonces prepárate, porque esto no ha terminado.

En el ***Laboratorio*** haremos experimentos con ***Super Smash Bros. Melee 8-bits***, creación para el motor gráfico M.U.G.E.N., cortesía de Super Link, basado en personajes famosos y no tanto, de los juegos de ***NES***; una muy buena opción para pasar la tarde trabando contrincantes.



Colaboraciones en este número (A-Z)

- Deyblade
- Feli
- Gaiden2000
- Jony17
- Jote
- Loquo
- Piteta
- Vicioman

Hasta entonces, y no olvides que en:

magazinnes.blogspot.com

puedes encontrar más información, así como las descargas que te hagan falta, que incluso se están corrigiendo y comprimiendo para tener versiones "**lite**" de fácil gestión.

Fé de Ratas



En el número pasado, en la página 11, hablando del juego ***Kung Fu*** en **"Bajo la Lupa"**, se dijo que este juego pertenecía a la línea de recreativas PC-10, lo cual es falso; sin embargo, hubo máquinas piratas (hablando de Arcades) que podían incluir cualquier juego de NES, y fue una de esas máquinas donde aparecía el tal ***Kung Fu***. Espero se perdone la equivocación, que con altos estándares en la piratería, cualquiera puede resbalar.

Da vuelta a la página, que ahora sí vienen más cosas de L.A. Rata: Bios de otros usuarios y compañeros de corredurías Neseras.

"MagazinNES"
Vol. 1 Num. 4, Oct-Dic 2007

"MagazinNES" es una publicación trimestral de libre distribución y sin fines de lucro, la cual promueve la cultura de los videojuegos de NES principalmente.

Bios presentados por: L.A. Rata

El tiempo se me fue como el agua, así que no pude hacer muchas biografías de nuestra distinguida élite de Videojugadores. Paciencia a los que faltan, que hay más queso que vida. Espero ponerme tablas al siguiente número.





Manko Dax

Oriundo de Temuco Chile, se le creía raptado por una raza alienígena, sin embargo, solo estaba atrapado entre los circuitos de un tablero MAME, y algunas otras adquisiciones Retro.

Arturo Macías

Moderador de un consabido foro, usa su intelecto para enriquecer los elementos soslayados de un sistema de entretenimiento de 8 bits. Trabaja en un proyecto secreto que le dará la vuelta al mundo (ooooohhhh!).





Jote

Perseverante cazador de detractores del mundo cibernético; juega un papel importante como piedra rosetta de los enigmas de todo Nesero, así también, establece el alfa de los paradigmas generacionales, incluídos los de aquellos aficionados a las pizzas y hamburguesas, al Atari 2600, y a las pesquisas de trucos metidos a la fuerza en las grises carcasas.

Arequipeño

El ***Lupin*** de los videojuegos tuvo que adaptar sus técnicas de robo a la entonces en peligro de extinción Arequipa, a fin de gozar de las delicias de la consola NES. A menudo emprende misiones casi imposibles, en las que la humanidad ha estado en jaque, y donde la mayoría de nosotros (humanos ordinarios) ni siquiera por enterados.





Mokona Modoki

Extraño personaje que hace recordar al complaciente gato Shynta; frío, calculador, y enemigo del aburrimiento. Ha replanteado muchos de los esquemas actuales del entretenimiento, sin saber que estos descubrimientos han echado por tierra las obsoletas teorías del videojuego.

Emoticons Returns

Al lado de Deyblade, el místico Lemur poseé grandes conocimientos de la cultura Nipona. Aún no se descubre el túnel que lo comunica con Miyamoto, pero Homero Simpson estuvo a punto de aplastarlo con su botellón de *pennys. Sorry, but our princess is in another castle.*





Dene

Luego de los errores del pasado, ahora se redime recuperando viejas piezas de Arqueología Electrónica. Se dice entrenó a los legendarios Billy y Jimmy Lee + otros seres peligrosos como Kirby. ¡Cuidado coleccionistas!, ¡Dene va por todas la canicas!.

Angel Maya

Se rumora que Ángel Maya hackeo las votaciones para elegir maravillas del mundo, a bien de que Chichén Itza figurara como una de estas. Aunque actualmente busca desenmarañar los misterios y karmas del hombre, es temido por su excelente control sobre los personajes de sus videojuegos. Mística o Tecnología, nada más temible que dominar ambas, en un único arte.



No te lo pierdas por nada de este mundo



Para tu Nintendo Entertainment System

Clones Perfectos



En el tema de interés de este número se habló de las consolas pirata; ahora solo quiero complementar con mi opinión al respecto.

Aún me acuerdo de cuando en ***Hobby Consolas*** decían que las consolas piratas y los juegos piratas rompían cualquier cosa que tocaran. Ahora me río, pero hace 12 años no. Me río porque una consola pirata tenía toda la pinta de ser una Nintendo Japonesa (***Famicom***) solo que con un conector de 72 pines (ahora suelen llevar solo el de 60 pines), así que, ¿cómo pueden decir que una Nintendo Japonesa rompe juegos? cosa de dinero, imagino.

La verdad es que las consolas piratas son casi perfectas, ya que tienen la ventaja de poder correr casi cualquier juego, y encima no suelen sufrir del mal del "parpadeo de la ***NES***" (vamos, lo del conector roto). ¿Qué más se puede pedir?...

Eso sí, para mi presentan varios fallos: el más importante es que los juegos de **RARE** no funcionan (no importa si fueron malos), luego está que el color del sistema **NTSC** es algo "chungo" (la decodificación del color no es tan perfecta como la del sistema PAL, por eso los televisores **NTSC** tienen un control de "HUE" para ajustar mejor el color), tercero, suelen estar fabricadas de prisa y con material barato (de ahí que el conector de la consola que va al adaptador de la luz deje de hacer contacto y no funcione), pero aún así, merece la pena tener una. Si no fuera por ella(s) no podríamos disfrutar de los cartuchos multijuego o juegos tan demoledores como el "**Master Fighter**" u otras obras de arte que crean las compañías de Hong Kong.



La verdad es que aquí en España hay mucha gente que ha tenido una consola pirata. Todos mis amigos, excepto uno, han tenido una ***NASA***, sin la cual no puedes jugar en condiciones; el adaptador solo debe servir para lo de las zonas. Los juegos hechos expresamente para el sistema **NTSC** no van bien: en el **Master Fighter** la barra de energía es sustituida por caracteres gráficos, en el DBZ 2 o 3 los menús salen desplazados respecto a la flecha que dice qué opción tienes seleccionada, y así varios.

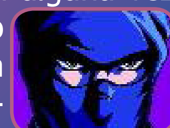
Sobre las consolas con forma de mando, suelen llevar el conector de 60 pines, que luego con un adaptador os permite meter los de 72 (las piratas con forma de ***Game Boy*** lo tienen), por tanto, un juego de NES (el de 72 pines) pesará más que esta misma consola!.

Las consolas ***Terminator*** son lo peor: abrí una para meterle un conector de 72 pines y después de montarla decidí probarla y voilá!!! no funcionaba! por qué? porque al doblar la placa para poder soldar bien los cables algunos se rompieron. Sí, es que no es de extrañar... por 20 euros que más se puede pedir?.

Nada como las ***NASA*** y ***Creations*** (si no cuentas con una ***NES***). En América, teniendo el ***NTSC*** como sistema de TV, imagino que os dará igual; aquí si hay una diferencia de funcionalidad marcada pues tenemos el problema de que los juegos **NTSC** pueden presentar gráficos corruptos (ya que tiene menos resolución que el **PAL**) por lo que lo del adaptador no sirve (supongo que dentro del mismo solo hay algo que evita la protección de zonas de la ***NES***) y si queremos jugar en condiciones a algún juego "artesanal" made in Hong Kong (no me refiero a hacks o a los multicartucho) necesitamos una consola **NTSC**. Desde luego, la opción más barata es una compatible de hace 10 años (las de ahora no suelen servir porque utilizan conector de 60 pines), pues te las puedes encontrar en el rastro por menos de 6 euros.

La ***Terminator,*** de la que hablaba antes, funcionó unos días, después no se encendía. La tengo desmontada por ahí, a ver si ahora cuando vuelva a la Universidad cuelgo una imagen de la placa principal para que veaís lo poca cosa que son. Lo que más gracia me hace es que ahorrarían tanto en la fabricación con la ayuda de cables cortos y malos... ahh, y sin contar que no tienen salida de RF.

Solo puedo terminar reafirmando, que si alguna vez veis alguna de estas consolas en el rastro no dudéis en comprarla, y si no funciona no os preocupéis, que de seguro tiene solución (para algo están los foros).



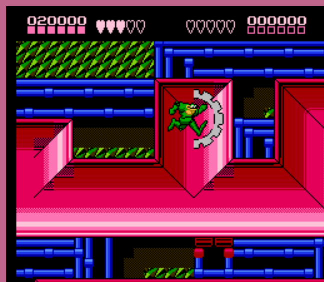
Piteta

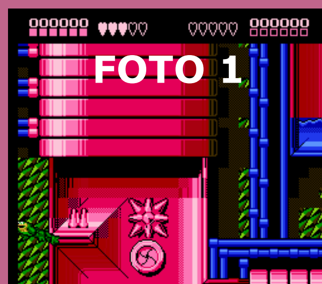


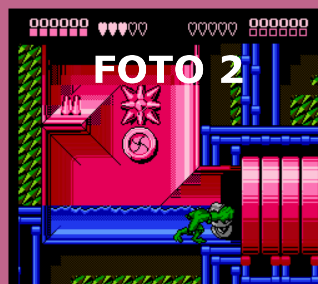
7

BATTLETOADS

¿Cómo haces que el engrane de la foto se parta a la mitad o que no aparezca?







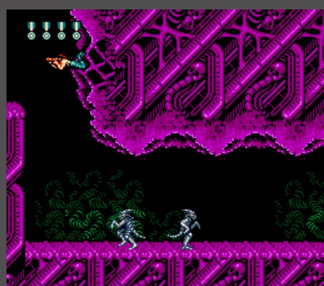


Al vencer a Robomanus oprime y mantén salto y dirección izquierda en el control... caerás del lado izquierdo de la pantalla, vé bajando y métete al escenario donde muestra la FOTO 1, elimina a los robots (FOTO 2), y sigue tu camino normal. Cuando toques el check point el engrane se partirá a la mitad (FOTO 3). Para que el engrane no aparezca, solo debes cambiar la dirección izquierda a derecha al inicio del salto, cuidando no caerte para llegar al check point indicado.

8

SUPER C

En el último nivel...



¿Cómo logras alcanzar este lugar?

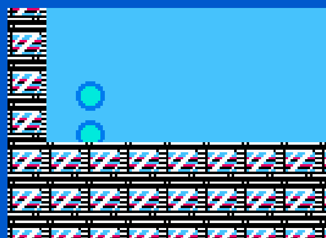
Dos jugadores deben llegar al "escalonzote" antes del jefe. Uno debe bajar y recorrer el scroll. Una vez recorrido el scroll, el otro debe saltar al lugar de la foto, y automáticamente se atorará.

Y no, la foto no está editada: es la última vida del jugador 2, y este segundo jugador está parpadeando porque acaba de entrar en acción, por eso no se ve, ni tampoco su indicador de vidas, ni tampoco las palabras GAME OVER.

9

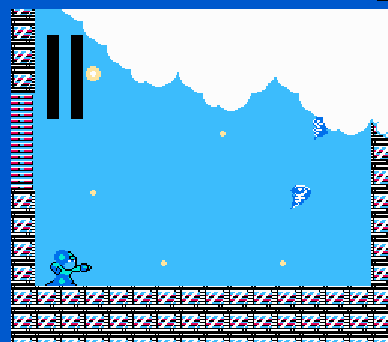
MEGA MAN 2

¿Cómo haces que Megaman se convierta en dos moléculas?



Baja la energía de un jefe hasta que solo le quede una rayita (o la energía necesaria para que con un disparo lo elimines). Ahora, deja que te mate, pero antes de que te hagas moléculas dispara para tu también destruirlo.

Quedarás hecho dos moléculas, y no perderás la pelea.



Super Castlevania IV

MagazinNES

Revista-Fanzine NO oficial de

Nintendo®

Super Mario World

Super Castlevania IV

Contra III

Y Muchos Títulos +

Con información de los títulos
que hicieron historia...
¡Ahora también para tu Super Nintendo!



Blog:
magazinnes.blogspot.com

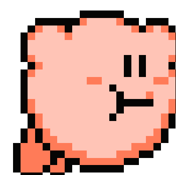
Todo acerca del
sistema REY de los
8-bits en...

MagazinNES

Revista-Fanzine NO oficial de Nintendo®



SECRETOS



GUIAS

TRUCOS

SANA DIVERSIÓN EN TU NES

¡Y SNES!

Blog:
magazinnes.blogspot.com

